PLAY PRESS PUBLISHING
PlayPress PUBLISHING

LA BIBBIA DI









- La mappa di Gaia
- La guida passo passo al CD 3
- La guida passo passo al CD 4
- Il bestiario 2ª parte: la descrizione dei nemici di Final Fantasy IX
- I segreti del gioco di carte
- La lista completa dei Moguri

FINAL FANTASY IX

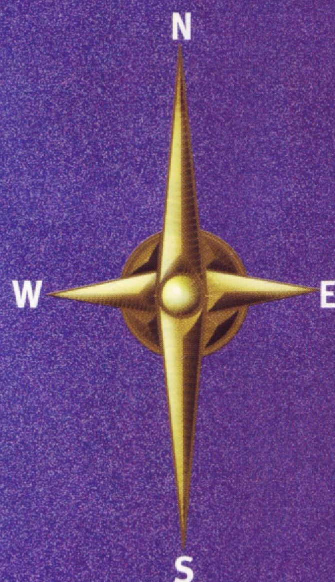
SECONDA PARTE

MAPPA DI GAIA

1 - Porto di Alexandria
2 - Alexandria
3 - Foresta del Male
4 - Grotta di Ghiaccio
5 - Grotta di Ghiaccio
6 - Montagna Osservatorio
7 - Dali
8 - Porta Nord
9 - Porta Sud
10 - Chocobosco
11 - Grotta di Gizamaluk
12 - Palude dei Qu
13 - Cleyra
14 - Porta del Drago Terrestre di Lindblum
15 - Lindblum
16 - Porta del Drago Marino di Lindblum
17 - Pinnacle Rocks
18 - Toleno
19 - Caverna di Quan
20 - Palude dei Qu
21 - Oeilvert
22 - Palude dei Qu
23 - Castello di Ipsen
24 - Esto Gaza
25 - Albero di Iifa
26 - Sentiero di Conde Petit
27 - Sentiero di Conde Petit
28 - Madain Sari
29 - Fossil Roo
30 - Villaggio dei Maghi Neri
31 - Palude di Qu
32 - Reggia del Deserto
33 - Isola Splendente
34 - Daguerreo
35 - Conde Petit
36 - Burmesia
W - Tempio dell'Acqua
Wi - Tempio del Vento
F - Tempio del Fuoco
E - Tempio della Terra







Supplemento al numero di giugno 2001 di PSMania 2.0 - Il Mensile per PlayStation - Pubblicazione periodica mensile registrata presso il Tribunale di Roma con il numero 100/2001 del 13/3/2001 © Play Press Publishing srl. Questo allegato non può essere venduto separatamente dalla rivista.

Vita da Moguri

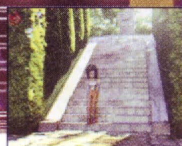
Ah, i Moguri... cosa sarebbe *Final Fantasy* senza di loro? Ogni *Final Fantasy* li ha sempre ospitati, in una forma o nell'altra. In questo gioco si rivelano estremamente utili. Ogni volta che troverete un Moguri potrete riposarvi e salvare la partita. C'è qualcosa infatti che impedisce ai nemici di attaccare queste creature e, anche se non sappiamo di cosa si tratta, visto che ci consente di prenderci un attimo di respiro è bene accetta! Quando fuggirete dalla Foresta del Male, Mogutarò vi darà il Moguflauto, grazie al quale potrete chiamare uno di questi esseri ogni volta che sarete sulla schermata con il mappamondo. I Moguri chiamati vi permettono di usare una Tenda o di salvare la partita. In cambio della loro



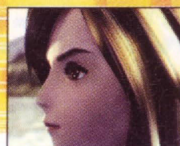
gentilezza spesso vi chiederanno di consegnare le loro lettere ad altri Moguri. Questo servizio prende il nome di Mogunet. A essere sinceri, questa rete ha già il suo postino ufficiale, un certo Artemicion, ma sembra che non sia un granché nello svolgere il proprio lavoro. C'è anche un Moguri viaggiatore, Stiltskin, conosciuto nel mondo intero come il più coraggioso della sua specie. Sarà felice se gli farete visita e ogni volta che lo vedrete avrà da offrirvi degli oggetti che ha trovato nei suoi viaggi. Potete acquistarli per finanziare le sue spedizioni. Ecco dove potete trovare tutti i Moguri in modo da non mancarne nessuno.

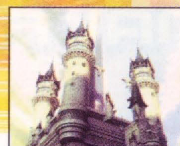
moguri	dove si trovano	c'è posta per...
Kupò	Alexandria/Torre	Monty
Mosh	Posto di guardia dei soldati	Niente lettera
Mosco	Luogo dell'incidente del Primavista	Niente lettera
Mogutarò	Foresta del Male/Sorgente	Niente lettera
Mois	Grotta di Ghiaccio	Gumo
Gumo	Dalì/Locanda	Niente lettera
Kumop	Dalì/Magazzino	Mogki
Mogki	Lindblum/Sala Ospiti	Atla
Mooden	Lindblum/Locanda	Niente lettera
Moonte	Lindblum/Porta del Drago Terrestre	Niente lettera
Mogmi e Moguta	Grotta di Ghizamaluk	Niente lettera
Grimo	Stazione di Borden	Nazna
Atla	Burmecia/Sotterranei	Monev
Nazna	Stazione di Summit	Mochos
Mogrich	Toleno/Fuori della Maison Chevalier	Niente lettera
Mochos	Ingresso per Gargan Roo	Niente lettera
Monev	Tronco di Cleyra	Niente lettera
Mopli	Città di Cleyra	Serino
Serino	Red Rose	Mooden
Mosh	Alexandria/Torre	Monty
Monty	Pinnacle Rocks	Niente lettera
Mooden	Lindblum/Locanda	Moonte
Moonte	Lindblum/Porta del Drago Terrestre	Niente lettera
Mogki	Fossil Roo	Niente lettera
Kuppo	Fossil Roo	Kupo
Mogmatt	Suzuna	Suzuna
Mogryo	Villaggio dei Maghi Neri	Mochi
Suzuna	Sentiero di Conde Petit	Niente lettera
Mochi	Albero di Iifa	Niente lettera
Kupò	Alexandria/Torre	Niente lettera
Mogki	Lindblum/Sala Ospiti	Mooden
Mooden	Lindblum/Locanda	Niente lettera
Mimoza	Oeilvert/Ingresso	Mooel
Mooel	Oeilvert/Sala Pianeta	Niente lettera
Mojito	Palazzo di Kuja/Rastrelliera	Mogsam
Mogsam	Palazzo di Kujia/Biblioteca	Niente lettera
Mogrika	Est Gaza/Belvedere	Moolan
Moolan	Vulcano Gulg	Mogtaka
Mogtaka	Vulcano Gulg	Niente lettera
Mogki	Lindblum/Sala Ospiti	Kumool
Kumool	Castello di Ipsen	Niente lettera
Noggy	Daguerreo	Niente lettera
Moorock	Villaggio di Tera	Mozme
Mozme	Pandemonium/Labirinto	Niente lettera











Viva la Regina Garnet!

Dirigetevi verso l'Officina, che contiene diversi oggetti nuovi, fra cui quelle Cavigliere che stavate cercando nel villaggio dei Maghi Neri. Anche l'Armeria a fianco dispone di nuovi oggetti davvero interessanti. La mamma di Tom sta cercando suo figlio. Aiutatela, se potete. Marcus e Blank si trovano fuori dal Teatrino e vogliono che voi andiate con loro. Per il momento, però, non entrate ancora, perché prima dovete parlare con diverse persone. Tom si trova proprio dietro l'angolo. Ha perso nuovamente il suo gattino! Andate nella cappella e consegnate la lettera a Kupò. Lui ve ne darà un'altra di Mogrika. Leggetela e apprenderete qualcosa su un oggetto speciale, anche se non riuscirete a capire di che si tratta. Comprate gli oggetti da Stiltskin prima di andarvene, dopodiché andate al Teatrino e godetevi lo spettacolo. Il Dr. Totto entrerà nella stanza di Daga e le riconsegnerà le pietre che la vecchia regina Brahne le aveva rubato. Opale, Topazio e Ametista saranno di nuovo vostre. Il Dr. Totto incontrerà poi Eiko. Sembra che alla ragazzina non sia ancora passata la sua cotta per Gidan! Infatti, chiede al Dottore di aiutarla a scrivere una lettera d'amore. Il Dr. Totto nota il corno della bambina e comincia a cercare nei suoi ricordi. Ma Eiko fugge via come un razzo e si scontra con Kalò, creando una situazione alquanto imbarazzante. Kalò si offre di consegnare la lettera a Gidan, ma finisce col perderla quasi subito. La lettera viene trovata dal Generale Beatrix, che quando la legge pensa che sia stata scritta per lei da Steiner. Nel frattempo Gidan, convintosi di non poter più rivedere la principessa (ora regina), chiede a Kalò di essere reintegrato nel gruppo dei Tantarus, anche se quest'ultimo gli consiglia di non arrendersi così facilmente. A interrompere la conversazione interviene Vivi, che chiede a Gidan di accompagnarlo dalla regina. Già che ci siete, andate a cercare Ruby e parlatele. Kupò ha lasciato una lettera di Stiltskin. Leggetela, dopodiché dirigetevi verso la barca del castello. Dovrebbe essere nuovamente funzionante, ora. Se girerete a sinistra (dopo essere scesi dalla barca), scoprirete che la porta per il molo è aperta. Potete portare la statua di Nettuno giù verso il molo, ma le guardie non vi consentiranno di procedere oltre. Steiner si rifiuta nuovamente di farvi incontrare con Daga, ma desiste di fronte alle richieste di Vivi. Daga indossa l'abito da regina e appare più bella che mai, tanto che Gidan non riesce a spiccicare una parola. Daga ed Eiko si scambiano le Gemme. Ora avete due delle pietre che il Dr. Totto aveva consegnato a Daga, ma ne avete perse altre due! Tuttavia, dovreste aver già imparato le loro Abilità. Cala la notte e qualcosa di particolare sta per accadere...



Hip Hip Hippo!

Gidan è davvero depresso. Ora che Daga è diventata regina non potranno più stare insieme. D'altronde, si è mai vista una regina accompagnarsi a un bandito? Tutto il resto della compagnia è corso a vedere il Teatrino di Ruby. Vivi sta dando un'occhiata in giro: è passato molto tempo dall'ultima volta che è stato qui. Andate oltre il pub e parlate con la mamma di Hippo. Sta cercando dei volontari che possano correre contro il figlio: perché non accettare? Ci sono delle nuove carte come premio per voi. Dopo aver vinto un paio di volte riceverete alcune carte inutili, come il Wyerd. Se comunque continuerete a vincere i premi, saranno migliori. Per sapere il livello di Hippo basta parlargli. Quando raggiungerà il livello 30, riceverete una carta Tantarian. Se è di livello 40, avrete una carta Armstrong. Quando raggiungerà il livello 50, otterrete la carta Ribbon. Al livello 60 vi aspetta la Nova Dragon. Al livello 70 di Hippo, infine, avrete la carta Genji. Dopo questo livello non riceverete più carte, ma al livello 80 di Hippo otterrete l'oggetto chiave Queen Athlete. Superato questo livello non riceverete altro, sebbene Hippo diventi sempre più forte. Dopo il livello 95, risulterà praticamente impossibile da battere!









La zattera è l'unico veicolo che può farvi arrivare al cartello.



Ruby invita tutti al suo Teatrino per uno spettacolo gratuito.





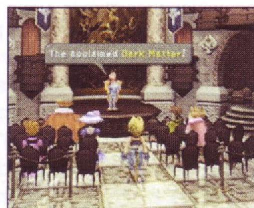


Il Grande Torneo di Carte











Non appena Gidan e compagnia stanno per partire alla volta di Toleno, arrivano ad Alexandria Zon e Son. Cosa vogliono, ora? Devono essere davvero stupidi se pensano che Daga li farà entrare! Tuttavia, fino a quando sono nei paraggi non si può stare tranquilli. Scoprirete un po' di più sul passato di Vivi rispetto all'ultima volta che avete visitato la Caverna di Quan. Forse dovreste tornarci. Quando giungerete sul posto, Vivi rimarrà con lo sguardo puntato verso l'oceano. Scoprirete ulteriori informazioni sul suo passato... e che informazioni! La foresta vicina contiene un Ragtime Rat che vi sottoporrà un quiz a sorpresa. Dovreste poterlo trovare almeno due volte. Già che siete in quest'area, visitate Dalì. Eve ha delle nuove teorie sul gioco di carte e il sindaco è fuori città! Ora potete perlustrare la sua casa. Controllate la scrivania per prendere il Mini-Brahna. Il mulino ha smesso di funzionare e potrete così recuperare i tesori dal solaio. Non c'è altro da fare qui, dunque tornate pure a Toleno. Andate all'officina. Passando, udirete una conversazione su una certa Materia Oscura. Sembra che sia l'oggetto utilizzato dalla regina Brahne per evocare Odino. Vale la pena di fare un salto alla Casa d'Aste. Prima di andarvene, fate una visita alla regina Stella che vi consegnerà un Elisir e 10.000 Guil in cambio delle medaglie Libra e Virgo. Ora è tempo di andare nell'Armeria. C'è un mostro diverso nella gabbia, stavolta: è un Catoblepas. Uccidendolo sarete ricompensati con 15.000 Guil. Questo posto vende le Spade Coral. Prendetene un paio. Proseguite verso la Casa d'Aste e comprate la misteriosa Materia Oscura. Dovreste avere un sacco di soldi ora, per cui non ci dovrebbero essere problemi ed acquistare l'oggetto. E adesso dovrete prendere parte al Torneo. Dovete registrarvi al banchetto fuori dal Cartodromo. Sembra che la favorita sia una bella ragazza in uniforme da marinaio. Entrate nell'edificio per dare inizio al Torneo.

Che i giochi abbiano inizio!

Round 1: Attic Man Wake
Questo è facile! Il vostro primo avversario non ha delle buone carte e dovreste batterlo senza problemi. C'è un ETR da guardare prima dell'inizio del secondo turno. Amarant sta per rivelare il suo passato a Freya...

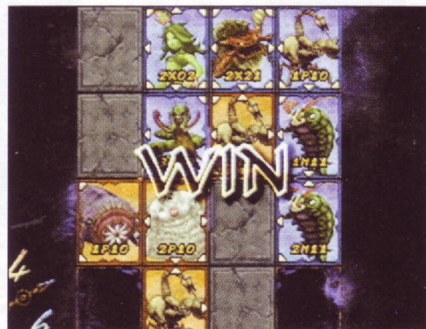
Round 2: Cardona Bishop
A seconda di quanto vi sentite bravi, potete decidere di salvare prima di questa partita oppure no. Potrebbe sembrare un'eresia, ma cercate di perdere o pareggiare fino a quando non vedete delle carte interessanti in gioco. In particolare, questo giocatore dispone delle carte Blazer Beetle e Cerberus: cercate di prenderle a tutti i costi! Per il resto, le carte in possesso del Bishop sono discrete, ma niente che non possiate battere.
Non prendete parte all'ultimo round prima di aver visto tutti gli ETR. Tantissime cose finalmente avranno la loro spiegazione...

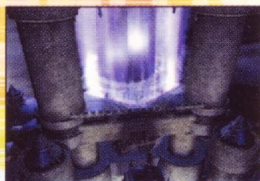


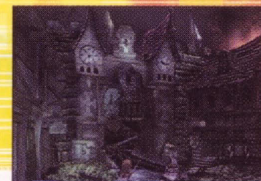


Round 3: Sailor Erin
Bene, bene, bene... che ci venga un colpo se quello non è il Granduca Cid! Datevi da fare, perché dovrete combattere contro una serie di carte Scariburo. Se non riuscirete a vincere questa partita, fareste meglio a seguire l'esempio di Quina. Se riuscirete invece a vincere, oltre a ottenere almeno una carta Scariburo riceverete il Transmigranello. Il Granduca è arrivato qui a bordo della sua nuova aeronave, l'Hilda Garde 2. Vi dirà che sente puzza di guai in giro. Il bello è che anche Eiko ha la sensazione che Mog sia spaventato da qualcosa. I Moguri possono sentire prima di ogni altro essere quando qualcosa di brutto sta per accadere. Alexandria è nei guai. Bisogna tornare indietro il prima possibile per aiutare la povera Daga!







Il rogo di Alexandria

C'è solo una persona in grado di causare così tanti danni! Indovinato, è Kuja. Se si trova ad Alexandria, siamo davvero in guai seri. Speriamo non sia riuscito a ottenere Bahamut...
Il Re dei Draghi compare fra le nuvole e comincia a distruggere i dintorni della città. Daga non sa cosa fare. Assegnate ai soldati i vari compiti, non importa chi fa che cosa, l'importante è che siate veloci. Daga sverrà all'improvviso. Cosa succede? Steiner e Beatrix sono usciti fuori per vedere cosa possono fare per la città. Date a Steiner tutto l'equipaggiamento possibile. Questa piccola operazione vi permetterà di guadagnare tre o quattro livelli. I Mistodon pattugliano le strade e dovrete affrontarli. Ricordatevi solo di curarvi durante le battaglie, perché non avrete molte possibilità di controllare Steiner. Daga si risveglia all'improvviso al suono di una musica. Non sa ancora che solo lei può sentirla. Una specie di campo di forza ha bloccato tutte le uscite tranne quelle che formano il percorso che dovrete seguire. Salite



le scale fino alla grande sala, quindi girate a destra e continuate a salire. Le statue vi bloccheranno il passaggio dietro le spalle con le loro spade mano a mano che le supererete. Qualcuno vi sta spingendo a proseguire. Quando uscirete dalla grossa porta, un'enorme torre si formerà di fronte a voi. Salite le scale finché non potrete più continuare. E ora? L'aeronave di Cid si sta avvicinando a tutta velocità ad Alexandria. Il medaglione di Eiko inizia improvvisamente a pulsare. Come se fosse guidata da qualche atavico istinto, Eiko corre verso il bordo della nave e salta giù urlando: "Deve trattarsi del Giudizio Universale!". Una forza magica guida Eiko da Daga e la mantiene sospesa a mezz'aria facendola scendere lentamente a terra. Le due lune sono allineate. È giunto il momento del giudizio di Alexander! Un enorme paio di ali sacre riveste il castello come per proteggerlo. Bahamut, infastidito da questa interferenza, lancia una gigantesca palla di fuoco dritta verso il castello, ma senza riuscire a causare alcun danno. Alexander risponde col suo Giudizio Universale e una serie di laser si abbatte a ripetizione sul Re dei Draghi, fino a farlo sparire in una massiccia esplosione.
Kuja sembra impressionato dal volgere degli eventi. Cosa avrà in serbo stavolta? Richiama l'Invincible e la cosa non sembra promettere bene. Improvvisamente appare un Cavaliere Nero. Kuja lo chiama Garland e sembra davvero preoccupato della sua presenza. Intanto Gidan riesce a entrare sano e salvo nel castello. Ora dovete trovare e portare via con voi Daga ed Eiko. Lungo la strada ci sono alcuni compiti da portare a termine. Assicuratevi che tutti siano fuori dal castello. Ripulite tutte le librerie e la cucina, ma non parlate assolutamente con il libro nella libreria a sinistra. Parlate a Mosh nel posto di guardia e salvate la partita. Ora è tempo di sfidare quel libro e dargli ciò che si meritava dalla prima volta che l'avevate incontrato. Attenzione, però, perché si tratta di una battaglia davvero difficile. Provate a sfruttare i nostri consigli.





Steiner e Beatrix diventano sempre più intimi man mano che combattono per salvare gli abitanti di Alexandria.


Come se fosse posseduta da una forza estranea, Eiko si lancia giù dalla Hilda Garde!

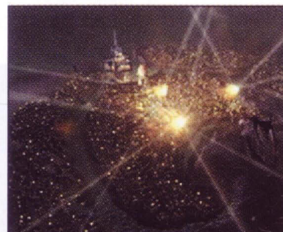
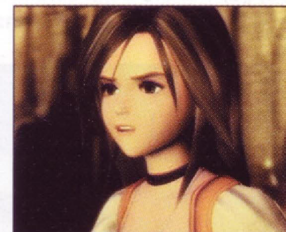
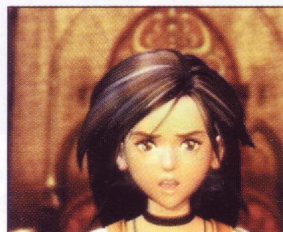
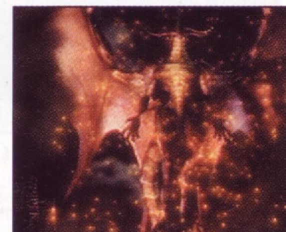
configurazione per vincere il libro

Gidan - Livello 33
Angel Bless; Twist Headband; Chimera Armlet; Giubbotto; Transmigranello
HP+20%; MP Attack; Devil Killer; Ability Up; High Tide; Antibody

Freya - Livello 24
Lancia di Ghiaccio; Elmo Dorato; Guanti Raijin; Busto di Maglia; Smeraldo
HP+10%; MP+10%; Devil Killer; Add Status; Level Up; Ability Up; Antibody

Vivi - Livello 33
Manganello; Ritual Hat; Magic Armlet; Magician Robe; Cintura Nera
Add Status; High Tide; Level Up; Antibody; Body Temp; Ability Up; Auto Potion

Amarant - Livello 31
Poison Knuckles; Twist Headband; Fascia d'Osso; Giubbotto; Cinturone
MP Attack; Add Status; Gamble Defence; Counter; Ability Up; Undead Killer

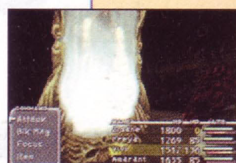
BOSS: tantarian

LIVELLO RACCOMANDATO: 33
BOSS: Tantarian
HP: 20.000
AP GUADAGNATI: 30
OGGETTI DA RUBARE: Demon's Mail, Silver Fork, Elisir, Etere
OGGETTI RICEVUTI: Scarpe da Corsa
ATTACCHI: Quando è chiuso - Paper Storm, Edge, Doom. Quando è aperto - Poison





Questa si preannuncia una battaglia molto lunga e difficile. Il vostro scopo è attaccare l'entità maligna che si nasconde all'interno del libro. Una volta che il libro si apre attaccate con Fira e l'attacco standard di Gidan per infliggere 2000 - 3000 HP di danno. In teoria, dunque, dovrebbero bastare sette o otto colpi per vincere. Il problema è che il libro difficilmente si apre alla giusta pagina! Infatti, ogni volta che lo attaccherete si aprirà a una pagina a caso, che tre volte su quattro si rivelerà essere quella sbagliata. Quando è chiuso chiuso, il libro può diventare molto pericoloso. La sua Paper Storm, per esempio, è in grado di infliggere 12000 HP su Gidan, Doom invece porterà lentamente alla morte. Ecco il modo migliore per uccidere questo boss. Prima di cominciare, però, vi avvertiamo che è praticamente impossibile rubare la Demon's Mail. Pur riprovando diverse volte, noi non ci siamo riusciti, per cui non meravigliatevi se fallirete. Se Gidan scende sotto i 1300 HP, dategli una Megapozione. Fate lo stesso se qualsiasi altro personaggio scende sotto i 1000 HP. Lanciate Vento di Reis ogni 4-5 turni per stare tranquilli. Fate attaccare il boss da un personaggio. Potrete sapere se si tratta della pagina giusta perché il boss esiterà per un istante, prima di mostrare il numero della pagina. Se non è quella che vi serve, selezionate il comando Attacco per uno degli altri personaggi. Non attaccate con tutti i membri del gruppo, altrimenti potreste sacrificare qualcuno che potrebbe invece essere usato per curare gli altri, e il libro si chiuderà automaticamente se utilizzate un attacco fisico su di esso. Quando si aprirà alla pagina giusta usate Fira o l'attacco standard/Dyne di Gidan. Quando è aperto, il libro può lanciare solo Veleno, e i membri del vostro gruppo dovrebbero esserne immuni. In caso contrario, usate l'Antidoto.



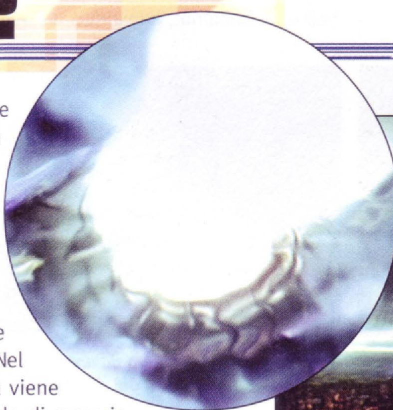


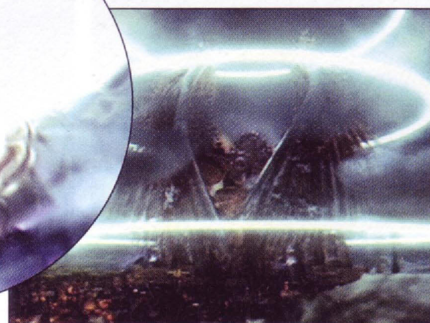


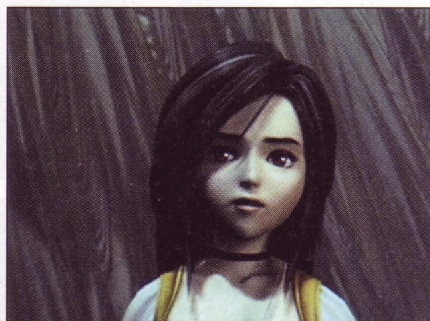
Potrete inoltre sfruttare il periodo in cui il libro rimane aperto per curarvi. Se non attaccherete il libro aperto, questo rimarrà così per circa un minuto, durante il quale non è pericoloso. Tenete conto del danno che infliggete di volta in volta, e quando state per giungere alla fine riportate in vita gli eventuali personaggi morti. Sarebbe un peccato non approfittare dei premi!

L'Invincible

Ora che avete dato a quel dannato libro la lezione che si meritava, è tempo di trovare Daga. Sapete dove si trova e anche che l'Invincible è sopra di lei. Non ci sono altri compiti nel castello e Mosh non si vuole muovere, dunque dirigetevi verso le torri. Gidan deve riuscire a convincere tutti quanti a fuggire finché possono e dovrà farlo da solo. Non appena il nostro eroe sale le scale verso il luogo dove si trovano Daga ed Eiko, l'Invincible decide di rompere il suo silenzio. Il castello comincia a crollare sotto le sue onde soniche! Per fortuna, Gidan si tuffa e afferra Daga appena in tempo. Ora li aspetta la parte più difficile: uscire vivi dal castello! Nel frattempo, la città viene ridotta a un cumulo di macerie.



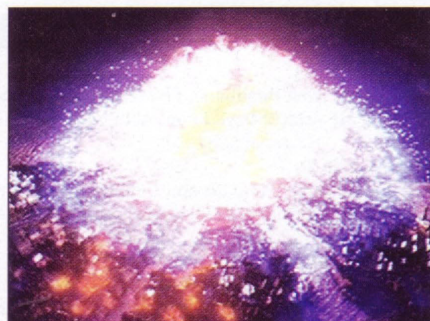




Tutto andrà per il meglio, vero? Le ali di Alexander proteggono Daga.



Siamo certi che Daga è felice di rivedere Gidan, soprattto perché era quasi spacciata. Il pericolo però non è ancora passato!



Il mitico Invincible infierisce su Alexandria con un enorme laser. Saranno riusciti a mettersi tutti in salvo?

Vita da rane

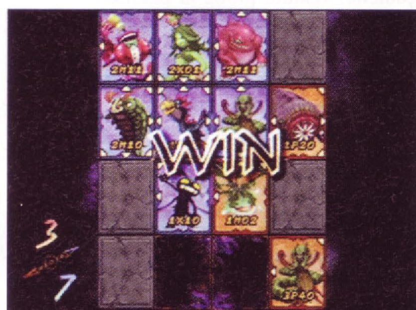
Vi risveglierete nella Sala Ospiti di Lindblum. Chi vi abbia portato in quel posto e come abbia fatto è un mistero. Il programma di ricostruzione sta procedendo al meglio e la città sta cominciando a sembrare nuovamente abitabile. Raccogliete il Bracciale Ego dal forziere, quindi parlate con Mogki. Non era a Fossil Roo un po' di tempo fa? Prendete la lettera. Mooden dovrebbe trovarsi nella locanda. Blank vi dice che probabilmente Daga è alla torre d'avvistamento, perciò recatevi lì, ma stranamente la principessa non avrà molta voglia di parlare con voi. Forse dovreste lasciarla sola per un po'. Nel frattempo, scoprirete che Cid vuole vedervi. Parlate alle guardie, poi entrate dall'ingresso e salite in cima. L'incontro avrà luogo nella Sala Conferenze. Come al solito, Eiko irromperà nella sala di corsa, per avvertirvi che Daga ha perso la voce! Andate da lei nella Sala Ospiti e constatate di persona. Effettivamente, sembra non essere più in grado di proferire parola. Dovete trovare Kuja! L'unico modo per raggiungerlo è costruire un'altra aeronave, ma dovrete trovare un modo per far tornare il Granduca alla sua forma umana. Per fortuna, il Dr. Totto sembra ricordarsi di una vecchia ricetta che dovrebbe fare al caso vostro. Gli ingredienti richiesti sono la Pozione Insolita, la Pozione Avvenente e la Pozione Sospetta, in un rapporto 5:2:3. Purtroppo, questi ingredienti sono caduti in disuso da parecchio tempo, per cui non sarà facile procurarseli. Da adesso in poi, quando parlerete con le persone, potrete chiedere loro se possono aiutarvi a fare la pozione. Andate nella locanda e lasciate un avviso sul tavolo. Date la lettera a Moodon, che si trova al piano di sopra. Andate nella prossima area (l'area Card Freak Gon) ed esaminate la parte sinistra per trovare la Stellazio Sagittarius. Le uova di piccione nella casa di Card Freak Gon nel frattempo si saranno schiuse, e ci sono alcuni oggetti da raccogliere. Date anche un'occhiata all'ultima versione del Collezionista di Carte. La Pozione Avvenente la potete ricevere parlando con Alice, che si trova in piazza di fronte alle rovine dell'ex bottega, vicino all'Armeria. Entrate nel negozio per acquistare nuove armi per Vivi, Eiko e Daga.



Per il secondo ingrediente, dovete andare al Borgo Teatrale. Wai e Kal vi saluteranno dalla stazione. I loro piccoli sono nati! La Pozione Sospetta la potete trovare in un angolo della casa di Michele l'Artista. Prima di prenderla, però, dovrete chiedere il permesso al padrone di casa. C'è anche un Lapislazzuli nella cassa. Er Cina è in possesso della Pozione Insolita! Per trovarlo, andate nel Covo dei Tantarus, che lui sta cercando di aggiustare. Parlategli e prendete la pozione, quindi entrate nel Covo e aprite i forzieri. Ritornate al Borgo Commerciale. L'ingegnere del Borgo Industriale è seduto su una panchina. Lo troverete lì solo quando giungerete da un'altra stazione e scoprirete che possiede quattro nuove carte: Gimme Cats, Ragtimer, Hedgehog Pie e Abomination. È un giocatore molto esperto, quindi date il meglio di voi. Una volta che avrete finito con lui, dovrete tornare da Cid. Il Dr. Totto si occuperà di realizzare la pozione con gli ingredienti che avrete recuperato. Purtroppo, però, non appena il granduca la berrà si trasformerà in una rana! Accidenti, qualcosa è andato storto! Niente nuova aeronave: per ora dovrete usare una delle navi della flotta di Alexandria. Vivi suggerisce di andare nel villaggio dei Maghi Neri per scoprire perché alcuni di loro hanno seguito Kuja. E così sia...



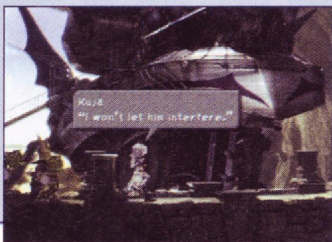
La casa di Alice è andata distrutta e ormai non ha più bisogno della Pozione Avvenente. Poverina...

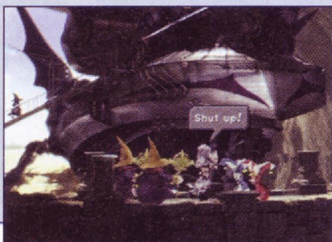


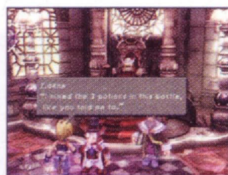
Trovate l'ingegnere del borgo per alcune nuove carte.

sempre tra i piedi!

Proprio quando pensavate che fosse morto, Kuja spunta fuori all'improvviso. È riuscito a fuggire sulla Hilda Garde 1, portando con sé alcuni abitanti del villaggio dei Maghi Neri. Indovinate inoltre chi è che gli gira intorno? Esatto, si tratta di Zon e Son. Come avranno fatto a salvarsi, anche loro?

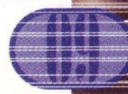






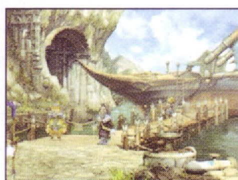




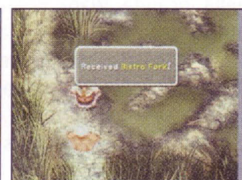


Sulle tracce di Kuja

Quina è ancora alle prese con il suo vecchio vizio. Un giorno forse imparerà che nessuno ti dà niente per niente. Se vi recherete nella via con Gidan, vi verrà presentato il conto da pagare per tutto il cibo che Quina ha divorato senza pagare! C'è poco da fare: sborsate i quattrini (sono 100 Guil, maledizione!) e Quina si unirà a voi. Andate verso la Porta del Drago Marino. C'è un Bracciale Chimera nel forziere vicino al treno. Uscite fuori e saltate a bordo della nave, poi usate la mappa per raggiungere la spiaggia vicino alla foresta Magdalene. Visitate prima la palude dei Qu. Catturando 31 rane riceverete da Quale una Bistroforchetta. Ora dirigetevi verso il villaggio dei Maghi Neri. Non c'è più nessuno, eccetto il capo del villaggio e i due guardiani Chocobo. Sembra che tutti siano andati via perché Kuja ha offerto loro migliori prospettive di vita. Verrete portati alla capanna dei Chocobo non appena il piccolo uscirà dall'uovo. Il capo del villaggio vi rivelerà la posizione di Kuja. Si trova nella parte est di questo continente, sotto le sabbie mobili. Dirigetevi a est lungo la costa fino a raggiungere una piccola spiaggia. Se lo vorrete, potrete prendere parte a un Quiz a sorpresa nella foresta. Il deserto di Kiera è dominato dai Landworm. Questi esseri sono enormi, hanno una vagonata di HP e possono farvi davvero male. Ovviamente, c'è un modo per affrontarli. I loro punti deboli sono le magie Sleep, Silence e Blind. Inoltre, Gidan è in grado di ucciderli con due soli colpi (a volte anche uno). Dovreste vedere quattro banchi di sabbie mobili di fronte a voi. Tre di questi contengono Antoleon, mentre quello più vicino a voi sulla sinistra è l'ingresso del covo di Kuja. Kuja è pronto a ricevervi, visto che questa era tutta una trappola architettata da lui. Quando arriverete, vi troverete in una piccola stanza sospesa su una pozza di lava. Non avete scelta, se non quella di seguire gli ordini di Kuja.







Alla ricerca della pietra

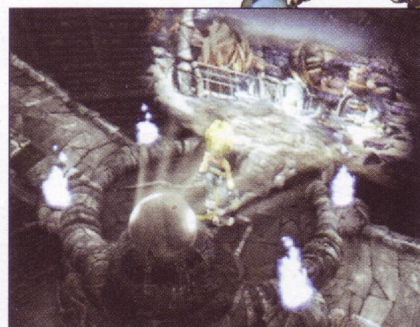
Kuja vuole che recuperiate per lui una pietra speciale nel Continente Dimenticato. Non vi spiega perché non può andarci lui di persona, anche se vi preannuncia che l'area è circondata da barriere antimagia. Scegliete i membri del gruppo in maniera oculata. Se volete seguire il nostro consiglio prendete Gidan, Steiner, Quina e Amarant. Per il momento Daga è troppo inaffidabile, perché in quelle condizioni non è in grado di lanciare gli incantesimi. Inoltre, anche se potesse, non vi sarebbe di molto aiuto in un posto circondato da barriere antimagia! Dopo avervi lasciato operare le vostre scelte, Kuja vi trasporterà al molo dove vi attende l'Hilda Garde insieme a Zon e Son. Un viaggio in loro compagnia... che brutta cosa!

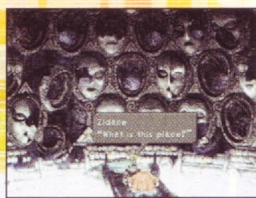
L'aeronave non è in grado di portarvi a Oeilvert, quindi vi lascerà all'ingresso di Seaways Canyon. I due buffoni vi venderanno tutto ciò di cui avete bisogno. Prima di far tappa a Oeilvert, dirigetevi alla palude dei Qu, dove Quina avrà la possibilità di catturrare altre rane. Oeilvert si trova a sud di qui. Usate la mappa per spostarvi lungo il canyon labirintico. Incontrerete Armstrong, Adamantoise e gruppi di Cactuar. Il problema con i gruppi di Cactuar è che lanceranno l'incantesimo Confuse sul gruppo, anche se così facendo la vostra compagnia colpirà uno dei Cactuar nascosti. Usate l'Abilità Clear-Headed o attaccate il personaggio confuso per spezzare l'effetto dell'incantesimo. Quando arriverete a destinazione, verrete accolti da Mimosa. Inspiegabilmente, è felice di vedervi e vi chiede di consegnare una lettera a Mooel. In più, dispone di una pletora di nuovi oggetti da acquistare. Purtroppo per voi, anche Oeilvert è piena di creature temibili, perciò l'unico modo per uscirne vivi è attac-















care costantemente. L'Epitaph finirà per uccidere uno dei vostri personaggi, così come il Garuda. Per sconfiggere gli Epitaph c'è un segreto: sono vulnerabili agli Aghi Dorati. Vi basterò usarne uno per uccidere il nemico al primo colpo! Sparse ovunque ci sono diverse casse: vi segnaleremo solo le più importanti. Salite le scale e toccate la pietra blu nella prossima stanza per farla illuminare di rosso. Questo è l'interruttore per la Sala Pianeta al piano inferiore. Raggungetela passando dalla prima stanza. Non appena vi avvicinerete al centro della stanza, apparirà un ologramma con delle scritte strane. Scendete le scale ed entrate nella Sala Navale. Ci sono quattro luci in questa nuova stanza e si accendono solo toccandole in un certo ordine. Seguite la sequenza numerica indicata sulla mappa. C'è una Bomber da raccogliere prima di uscire. Tornate nella Sala Pianeta dove troverete Mooel e Stiltskin. Date la lettera a Mooel. Mimosa è preoccupato per Artemicion. Che gli sia successo qualcosa? Comprate ciò che vi serve da Stiltskin, quindi salvate la partita. Andate nella Sala Grande. Il globo nel mezzo vi racconterà la storia di un pianeta chiamato Tera. La porta verso la Sala Racconto è ora aperta. Per qualche oscura ragione, solo Gidan può capire ciò che stanno dicendo le voci. Il simbolo nella Sala Pianeti ora proietterà un ologramma. Aspettate un attimo, si tratta di Gaia! Salvate la posizione e uscite verso destra. L'ascensore vi condurrà nella stanza con la pietra Gulgu, quella che vi è stata chiesta da Kuja.



Ehi, guardate un po'! Il piccolo Chocobo è nato! Ma è meglio dimenticare quale nome gli daranno i genitori. Poverino...





Armstrong potrebbe rivelarsi un osso davvero duro, la prima volta che lo incontrerete. Usate i vostri attacchi più potenti.

BOSS: arka

LIVELLO RACCOMANDATO: 40
BOSS: Arka
HP: 25000
AP GUADAGNATI: 11
OGGETTI DA RUBARE: Holy Lance, Bomber, Elisir
OGGETTI RICEVUTI: Side/reo, Etere
ATTACCHI: Boomerang, Photon, Whirlwind, Propeller Wind







Ma questa è una nave! Che razza di nemico assurdo! I suoi attacchi saranno basati su tutto ciò che ha a bordo. Il suo Photon abbasserà l'energia del personaggio colpito a 1 HP. Le altre tre mosse feriranno in maniera minore l'intero gruppo. Se riuscirete a usare l'attacco Trance con Steiner e Gidan (il Grand Lethal), questo mostro sarà acqua passata nel giro di pochi colpi, visto che i due possono infliggergli rispettivamente 5000 e 9999 HP di danno. Ancora una volta, il vero problema sta nel rubare gli oggetti del boss. La Holy Lance, in particolare, è molto difficile da prendere e nelle giornate peggiori non riuscirete ad averla a nessun costo! Una volta ucciso anche questo mostro, potrete prendere la pietra Gulgu e uscire di qui.






Carogna!

Come si poteva prevedere, Kuja non ha mantenuto la sua parola. Una gigantesca clessidra è stata messa in azione e quando il tempo finirà, Vivi, Eiko, Daga e Freya verranno gettati nella lava sottostante. Cid è l'unico ancora libero del gruppo, e starà a lui aiutare i nostri amici. Avete sentito i Maghi Neri parlare di una trappola che hanno preparato più avanti. Sembra che dobbiate azionare tutti gli interruttori per disattivarla. Ma diciamolo, sembra troppo facile! Che sorpresa... Nei panni di una creatura di taglia normale non sarebbe un problema, ma per una piccola ranocchia le cose si complicano!!! C'è un Hedgehog Pie ingabbiato nella stanza. Se dovesse vedervi non vi lascerà avvicinare alla chiave. Premete O per muovere lentamente Cid in'avanti. Rimanete fermi per non essere scoperti quando il mostro darà un'occhiata intorno. Prendetevi tutto il tempo necessario, dopo tutto avete sei minuti! Ora dovete trovare il modo per raggiungere la clessidra e per farlo dovrete alzare i bracci della bilancia. Niente di più semplice: sollevateli al massimo usando i pesi. La combinazione corretta è Terra, Pietra, Ferro. Ottimo, avete liberato tutti! Ora uscite di qui. Per prima cosa, tornate indietro alla sala delle torture. Ci troverete Mojita che vi chiederà di consegnare una lettera a Mosgam. Comprate tutti gli oggetti che vi servono e salvate i vostri progressi.



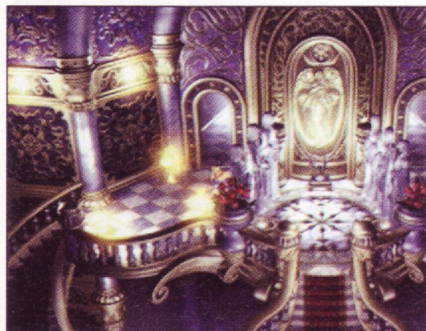
È dura la vita per un granduca trasformato in ranocchio... ma la favola non parlava di un principe?

Fuga dal palazzo di Kuja

Il primo corridoio è vuoto. Salite sulle scale fino al prossimo corridoio. Sui due lati ci sono due statue. Illuminate le candele sulla sinistra. La pietra sulla destra emanerà una luce rossa. Esaminatela per ricevere l'Anello di Nozze. La prossima stanza contiene tre statue. Appena cercherete di passare in quella seguente, gli occhi dell'angelo si illumineranno di rosso e apparirà un sentiero. Seguitelo fino alla balconata e accendete la lampada. Nella stanza con le statue comparirà un forziere. Entrate nella prossima stanza e accendete la torcia più vicina e quella sotto i fiori. Procedete fino a raggiungere un'altra stanza con delle torce. Illuminate quella che si trova sotto i fiori rossi. Così facendo aprirete la strada verso

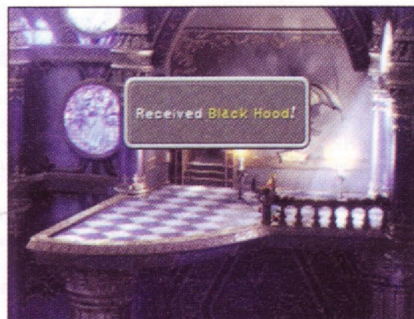


l'area centrale. Tornate nella stanza precedente e accendete tutte le torce nell'area centrale. Ora potete illuminare anche le altre. La pietra che si era già illuminata si accenderà di nuovo e una porta apparirà sul lato destro. Prendete la Cavigliera ed entrate dentro. Illuminate la candela ed esaminate la pietra per recuperare l'Amianto Barda. C'è una serie di scale in fondo al corridoio che vi porterà fino alla balconata. Accendete le candele e seguite il corridoio attraverso la biblioteca. Accendete le altre candele all'estrema sinistra per vedere una nuova scalinata. Arrampicatevi sullo scaffale più alto e accendete le candele. Lo scaffale si sposterà rivelando un passaggio. Entrate dentro e prendete la Fascia di Sokai, che consentirà a Vivi di imparare l'abilità Water! Ora potete accendere le candele vicino allo scaffale più basso per rivelare un altro passaggio. Ci sono due file di candele sulla prossima scalinata: accendetele entrambe. Tornate nella biblioteca e accendete le candele rimanenti per rivelare un sentiero attraverso la vetrata colorata sulla sinistra della biblioteca. Mogsam è qui! Dategli la lettera e salvate i vostri progressi. Ci sono due candele nella prossima stanza. Accendetele entrambe, quindi esaminate la sfera per ricevere la Kefiah che insegnerà a Vivi l'abilità Death! Fate la stessa cosa dall'altra parte per ricevere la Fondina Veneta. Gli oggetti che avete raccolto in questo palazzo hanno degli straordinari poteri, dunque dovreste equipaggiarli già da ora. Per rivelare il sentiero nascosto assicuratevi che solo la candela a destra di ciascuna statua sia accesa. Arrampicatevi in cima alle scale e provate ad accendere la candela. Oops! Forse era meglio evitare quest'ultima mossa!

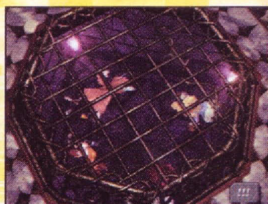


Dovete trovare un modo per raggiungere il centro. Un bel martello vi sarebbe di grande aiuto.













BOSS: Barrier

LIVELLO RACCOMANDATO: 41
BOSS: Barrier
HP: 12119
AP GUADAGNATI: 11
OGGETTI DA RUBARE: -
OGGETTI RICEVUTI: Elisir, Etere
ATTACCHI: Reflect, Thundaga, Firaga, Blizzaga

Tutti gli attacchi di questo boss sono di tipo elementale. Se userete le sfere, sarà una passeggiata. La prima azione del boss sarà lanciare Reflect su se stesso. Reflect non funziona se la magia è già stata riflessa, dunque usate Daga per lanciare Reflect e gettate un qualsiasi attacco magico sulla stessa principessa per deviarlo contro il mostro, che non potrà rispedirvelo contro. Questa è la tattica principale che vi assicurerà una vittoria lampo, ma anche Amarant dispone di attacchi in grado di causare dai 2000 ai 5000 punti danno per ogni colpo. Ora che le difese sono state annullate, potete accendere le candele e salire sul teletrasporto.





L'inseguimento

Nel frattempo, il gruppo di Gidan è appena tornato dal Continente Dimenticato. Ricordatevi che Gidan non sa della fuga dei suoi amici. Questa volta, il trasporto vi porterà in un posto diverso. Kuja vuole che entriate nella stanza da soli. Sembra una specie di sfida! Accettate. Immediatamente dopo, all'esterno si materializzano i quattro fuggitivi e tutto il gruppo corre dentro la stanza dietro a Gidan per impedire che Kuja riceva la pietra Gulgu. L'unica a rimanere fuori è Eiko, che viene catturata da Zon e Son. Kuja riesce a prendere la pietra Gulgu, poi afferra la povera Eiko e fugge. Dovete inseguirlo! Prendete la carta Nemingway vicina al tavolo sulla sinistra prima di andarvene. Quando alla fine arriverete al molo, l'Hilda Garde se ne sarà andata. I Maghi Neri che sorvegliavano il sentiero ora sono spariti, quindi seguite la strada fino alla scala di corda. L'unico modo per uscire di qui è il Narciso Blu. Azionate l'interruttore e scendete dalla scala. Il Narciso Blu è molto più veloce dell'Hilda Garde, quindi raggiungerete presto i fuggitivi. Kuja è sbarcato nel Continente Dimenticato. Dovreste mettere Gidan, Steiner, Daga e Quina nel vostro gruppo. Perché? Gidan e Steiner possono levare di mezzo in un attimo qualunque cosa gli si pari di fronte, Daga è utile per lanciare le magie e Quina può apprendere alcune nuove Abilità. Salvate i vostri progressi e dirigetevi a sinistra verso la strana struttura vicina ai Monti Gulgu.





Kuja è dentro che aspetta. Entrate da soli? Attenzione, stiamo parlando di Kuja!

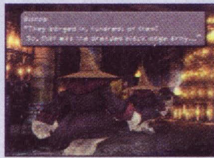


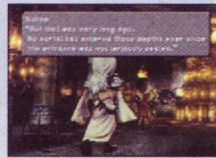
Vulcani sacri, Gidan!

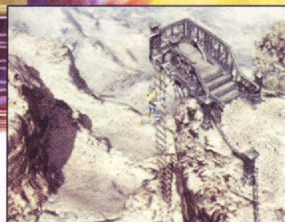
Questo è un posto strano. Dall'esterno vi aspettereste una vecchia fabbrica in disuso, utilizzata dai nemici. In verità, si tratta di una piccola cittadina con un negozio e perfino un sacerdote! All'apparenza è l'unico luogo dal quale è possibile avere un'ottima visuale dell'Isola Splendente. Andate a destra rispetto al sacerdote e giungerete al negozio. Al suo interno troverete molti nuovi oggetti. Non dimenticatevi di dare un'occhiata sul retro per una Wing Edge. Ancora più importante, il sacerdote confermerà che Kuja è passato di qui con Eiko. Si sono diretti verso i Monti Gulgu, un'area un tempo abitata da una razza di talpe giganti!









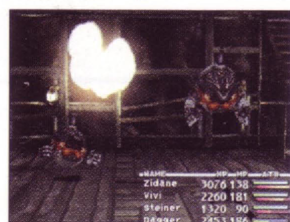


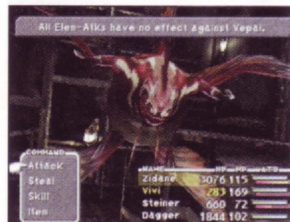


Monti Gulgu

È tempo di riprendersi Eiko! Mogrika si trova all'esterno e riceverà una lettera da Artemicion... sembra che costui si trovi in qualche guaio. Tranquillizzatela e prendete la lettera per Moolan. Più avanti si trova il punto da cui si vede l'Isola Splendente. Ma in fondo è solo un pezzo di ghiaccio!

Tornate da Mogrika e andate a destra. Presto arriverete a Gulgu. Ci sono oggetti sparsi ovunque in quest'area, così tanti che menzioneremo solo i più importanti. I nemici in cui vi imbatterete sono Worm Hydra, Grenade e Red Vepal. Tutti hanno paura dell'acqua e del ghiaccio, dunque non dovreste avere problemi. Dirigetevi a destra. Appena attraverserete la prima stanza, qualcosa vi passerà sulla testa. Quando raggiungerete la corda e la carrucola, non scendete giù. Superatele e arrampicatevi dall'altra parte.









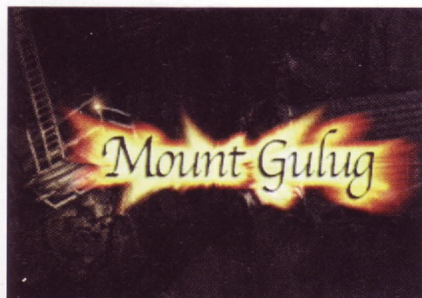
Aprite il forziere per trovare una Forcina Dorata. Tornate all'inizio (ricordatevi che c'è ancora una fune che non avete utilizzato) e girate a sinistra. Raccogliete i 10000 Guil e l'appunto da questa stanza. Uscite e scendete la scala per prendere il Cappello Rosso. Tornate alla fune e scivolate giù. Dirigetevi a destra e date la lettera a Moolan. Vi chiederà di portarne una a Mogaka. Continuate ad andare a destra fino a raggiungere una capanna. Entrate e leggete la nota sul muro. Uscite e prendete la Gaia Gear. Quando ritornerete dentro, scoprirete che qualcuno vi aspetta e non è molto amichevole! I Red Dragon non sono così difficili da battere: Shiva, Blizzaga e un paio di attacchi dovrebbero spegnere i loro bollenti spiriti. Ricordatevi che dai Draghi potete recuperare degli Elisir e che vi ricompenseranno con 11000 EXP! Tornate al pozzo e continuate ad andare a sinistra. Troverete un'altra nota nella capanna, insieme all'Armatura Demon. Si tratta della corazza dei Tantarian. C'è un'altra porta vicino all'ingresso della capanna. Se entrate, vi condurrà da Mogtaka. Dategli la lettera. Le scale vi porteranno a un'altra capanna, dove verrete attaccati da un Red Dragon. Uccidetelo e tornate al pozzo. Dalle varie note che avete letto in giro dovreste aver appreso che la leva deve essere tirata tre volte per farla funzionare. Scivolate giù e sconfiggete i Red Dragon.

moq in trance!

Nooo! È troppo tardi! Zon e Son hanno già iniziato il processo di estrazione dei poteri di Eiko! Ma per fortuna il loro rituale non funziona. Perché? Sarà forse per il fatto che la fanciulla ha solo sei anni? In realtà, il vero motivo è un altro: dentro di lei c'è la forza di uno spirito davvero potente: Mog! Beh, non esattamente, anche se questa creatura assume le sembianze di Mog, man mano che cresce. E così, i due buffoni finalmente avranno ciò che si meritano! Kuja inizierà a bofonchiare qualcosa a proposito delle anime di Zon e Son. Avrete sicuramente la sensazione che si tratti di qualcosa di molto pericoloso. Cosa sta dicendo sui due buffoni? Non sono davvero gemelli? Di cosa sta parlando???







In caso foste a corto di memoria, voi siete qui.



Questo è un percorso segreto che si trova dietro la fune. Alcuni Orecchini saranno il vostro premio. Però fate attenzione ai Red Dragon.

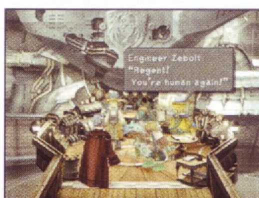


Questo Red Dragon si trova fra voi e l'uscita. Perché mai devono perdere tempo a importunarci, quando sanno che non riusciranno mai a batterci?



Il piano di Hilda

Dopo aver sconfitto il boss, avrete un po' di tempo per riprendere fiato. Quel maledetto di Kuja ha lanciato una bomba sui Maghi Neri che lo seguivano... bella ricompensa! Una voce di donna vi chiamerà dalla stanza dietro di voi. Ma è Hilda! Kuja la teneva prigioniera lì e così per vendetta questa rivela a Gidan e ai suoi amici tutto il piano del suo maestro. È tempo di tornare a Lindblum ed escogitare una strategia d'attacco. Gidan si sveglierà nella Sala ospiti di Lindblum. Mogki vi chiederà di consegnare una lettera per Kumool. Alla fine Cid ha finalmente ripreso le sembianze umane. Hilda vi svelerà tutti i piani di Kuja. Sembra che la vostra prossima missione sia andare al Castello di Ipsen nel Continente Dimenticato. All'improvviso vi accorgerete che Daga non è lì con voi. Gidan nel frattempo farà una breve visitina ad Alexandria, dove incontrerà Beatrix che lo pregherà di consegnare il Granato a Daga. Provate a equipaggiarvi con questo oggetto e osservatene gli effetti! Nel frattempo, Daga ha riacquistato la voce e può di nuovo parlare. Per decretare l'inizio di una nuova vita, prenderà la Daga di Gidan e si taglierà i lunghi capelli in un grazioso e più comodo caschetto.



L'Hilda Garde 3 è quasi pronta per salpare. Con questa nave potrete acciuffare Kuja!



Beatrix sembra essere preoccupata da qualche cosa. Forse le manca Steiner... povera pazza!

BOSS: Melty Jemini

LIVELLO RACCOMANDATO: 43
BOSS: Melty Jemini
HP: 20000
AP GUADAGNATI: 11
OGGETTI DA RUBARE: Magigilet, Vaccino, Forcina Dorata
OGGETTI RICEVUTI: Vaccino
ATTACCHI: Venom Powder, Bio, Viral Smoke.

Sarà molto difficile rubare il Magigilet da questo boss, ma non preoccupatevi, non si tratta di un oggetto indispensabile. Usate il Vaccino su chiunque rimanga infetto, quindi cominciate ad attaccare con le Summon e gli attacchi fisici.





Febbre da carte!

L'Hilda Garde 3 è pronta e non aspetta altro che un vostro cenno per partire. Prima di dirigervi verso il Castello di Ipsen, vi converrebbe acquisire un po' d'esperienza. Dirigetevi verso l'Isola Palmnell. Qui troverete Grand Dragon, Gimme Cats, Gigan Octopi e Whale Zombi. Concentratevi soprattutto sui Grand Dragon, perché regalano 35000 EXP quando li togliete di mezzo. L'unico difetto è che, possedendo l'attacco Level 5 Death, potrebbero risultare mortali per i personaggi con un livello multiplo di 5. Divertitevi con queste creature almeno finché non raggiungerete il livello 50. Ora è tempo di prendere un altro bonus. Vi ricordate di quel vagone alla stazione di Borden? Steiner stava portando Daga in un sacco, quindi non poteva arrampicarsi per aprire il forziere. Ora potete far arrivare la nave all'altipiano Borden e raggiungere la cassa per la carta Elisir. Volendo, potreste dilettarvi con i mini-giochi dei Chocobo per raggiungere ulteriori oggetti extra alla vostra collezione. Potete riprendere parte a tutti i Quiz a sorpresa. Dirigetevi verso Daguerreo per prendere nuove armi. Una volta arrivati, andate a destra, scendete le scale e prendete la medaglia Capricorn in fondo alla passerella. Andate nella prossima stanza e usate l'ascensore. Ehi, c'è ancora il ladro dalle quattro mani. E si crede anche un buon giocatore di carte! Sfidatelo per sottrargli alcuni pezzi davvero interessanti, quindi andate all'officina e parlate col tizio all'interno. Una nuova Daga e alcuni guanti dovrebbero rendere Gidan più felice! Potrete fare anche altri piacevoli acquisti. L'ingegnere Zebolt si trova nella porta a fianco e possiede una nuova carta, la Troll. Il vecchietto dall'altro lato della stanza ha invece la carta Zemzelett.



Ecco un altro animale amichevole. Dategli ciò che vi chiede.









Febbre da carte (continua...)

C'è un interruttore vicino all'uscita. Quando lo premerete apparirà qualcosa sotto di voi. Scendete giù e parlate al fabbro. Deve avere un problema e spetterà a voi trovare una soluzione. Tornate all'ingresso. Prima di dirigervi a sinistra, andate in alto fino alla lastra in fondo. Questa pietra misteriosa trasformerà le Gemme Grezze in Acquemarine, anche se non sono particolarmente utili. Prendete l'uscita a sinistra e salite le scale. Andate ad aggiustare l'ascensore rotto. Ci sono alcuni interruttori sul muro. Azionate quello di sinistra due volte per rivelare un'apertura.Hmmm, quella barra là dovrebbe fare al caso nostro. Mettetela nel buco e poi premete l'interruttore di destra per due volte. Ottimo!



L'ascensore è rotto. Finché non l'avrete aggiustato, non potrete comprare nulla.



Altre carte nuove? Ottimo. C'è qualcuno che vuole sfidarmi?

L'ascensore funziona di nuovo e voi potete acquistare alcune armi dal fabbro. Adesso recatevi all'altipiano Popos. Potete trovarlo appena sopra la Grotta di Ghizamaluk. In precedenza vi avevamo sconsigliato di arrampicarvi là dentro. Se ora scendete giù nella grotta, vedrete che i Moguri hanno avuto dei figli! Dategli un Seme Kupò per ricevere un Extension. Dove altro potete andare? Beh, quando siete passati per la prima volta nella Grotta di Ghiaccio non avevate Quina nel vostro gruppo, quindi potreste ripassare di lì per farle imparare nuove Abilità. Mois si trova all'ingresso della Grotta di Ghiaccio. Sembra che l'interno nasconda tremendi pericoli. Un abitante del posto sta sorvegliando l'ingresso sul retro, quindi non cercate di entrare. Potreste provare ad andare alle tre paludi dei Qu. Appena avrete catturato 45 rane, Quale vi donerà gli Stivali. A parte questo, siete liberi di partire per il Castello di Ipsen nel Continente Dimenticato.

I quattro specchi



Non appena giungerete al castello, Amarant deciderà di proseguire per conto proprio. Questo posto è pieno di Gargoyle, Agare e Cerberi. Tutti questi nemici temono il Leviathan e gli attacchi basati sull'acqua. C'è la Stellazio Aquarius nel corridoio d'ingresso. Kumoo è nella prossima stanza. Consegnategli la lettera e vi dirà che secondo lui la Centrale Mogunet è raggiungibile solo da un Chocobo. Prendete le Unghie di Gatto dall'angolo più lontano. L'uscita più in alto conduce a un vicolo cieco (per ora), quindi lasciatevi scivolare giù per il palo. Arrampicatevi sulla scala nell'angolo e seguite il sentiero fino alla prossima scala. Scendete giù fino in fondo e seguite la strada fino alla scala seguente. Salite in cima e vedrete una porta: entrate. Saltate sull'ascensore e salite su. Finirete in una stanza con dentro Amarant, che però fuggirà via di nuovo. Sul muro ci sono quattro specchi incastrati su una mappa di Gaia e ciascuno è relativo a un certo luogo. Prendeteli tutti e quattro e preparatevi al peggio...



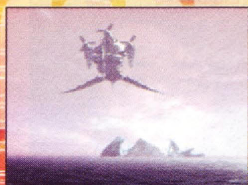


BOSS: Dahaka

LIVELLO RACCOMANDATO: 50
BOSS: Dahaka
HP: 29186
AP GUADAGNATI: 11
OGGETTI DA RUBARE: Elisir, Mythrl Claws, Orichalcon
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Chop, Curl, Blizzaga

Questo essere schifoso deve essere il guardiano degli specchi. Ricordatevi che è in grado di annullare gli attacchi basati sulla Terra e di dimezzare quelli basati sul Gelo.
L'unico suo attacco offensivo è Blizzaga, quindi per lo meno non dovrete temere la morte. Lanciate Sleep e Poison per renderlo inoffensivo per qualche turno. Ora che avete i Guanti da Ladro, non dovreste avere troppi problemi a rubare gli oggetti. Non appena prenderete l'Orichalcon, finite il boss con Bahamut, Leviathan e la Magia Nera di Livello 3.







Maledetto Amarant!

È tempo di uscire da questo posto, ma non prima di aver dato un'occhiata nei dintorni per eventuali tesori. Tornate indietro all'ascensore e camminate verso lo schermo. C'è una grossa placca sul muro. Potrete scegliere fra le opzioni "Me ne vado" e " Guardo meglio". Dopo aver esaminato la piastra, potrete scegliere fra "Spingo", "Batto" e "Rifletto". Continuate a selezionare una di queste opzioni fino a che non sarà disponibile l'opzione "La Sfondo". A questo punto potrete decidere fra "Do un calcio" e "Mi riposo un po'". Scegliendo quest'ultima Gidan si appoggerà al muro, che come per incanto si aprirà, rivelando dall'altra parte un Pettinino. Prendetelo e tornate indietro. Esplorate tutti i diversi punti di salto per raggiungere i forzieri.



Ci sono una passerella e una cassa apparentemente irraggiungibili. Salite sul palo e salvate la partita. Ora che siete risaliti, appariranno delle botole. Lasciatevi cadere in quella vicina all'entrata in alto per raggiungere il forziere contenente l'Incenso. Uscite e ricongiungetevi con i vostri amici in fondo alle scale. Se doveste essere coinvolti in eventuali scontri, fuggite via. Ora potete raggiungere la porta centrale nella sala d'ingresso, ma non andateci ancora. Invece entrate nella Sala. Amarant si trova nell'angolo in basso a sinistra. Afferratelo e uscite da qui.

Rompere il sigillo

BOSS: Kaos della Terra



LIVELLO RACCOMANDATO: 53
BOSS: Kaos della Terra
HP: 20756
AP GUADAGNATI: 11
OGGETTI DA RUBARE: Avenger, Baby Doll
OGGETTI RICEVUTI: Coda Fenix
ATTACCHI: Blizzaga, Thundaga, Firaga, Earthquake, Double Slash

Avanti, non è un boss così difficile da battere! Lanciate Bad Breath con Quina per causare mini e cecità al boss. Con il mostro in questo stato, il suo attacco Earthquake non produrrà danni considerevoli, mentre Double Slash andrà addirittura a vuoto. Continuate a rubare gli oggetti con Gidan e, quando ne avrete abbastanza, iniziate ad attaccare. Tenete conto dei danni causati di volta in volta (Gidan dovrebbe provocarne 5000 per colpo) e ricordatevi che Quina vuole ingoiare a ogni costo questo essere, per cui, dopo avergli arrecato circa 17000 HP di danno, usate il comando Divora. Finita anche questa battaglia, è il momento di andare su Tera! Assicuratevi di avere tutto ciò che vi serve e volate verso l'Isola Splendente. Si aprirà un enorme buco che vi risucchierà! Wow!

Ora che avete i quattro specchi, dovete scoprire dove andare. Per prima cosa dirigetevi a Toleno e scambiate le tre medaglie Stellazio con una Cintura Nera, 20000 Guil e l'Anello Rosetta. Andate nell'armeria e battete Amdusious in cambio di qualche paio di Scarpe da Corsa. Ora potete cercare di rompere i sigilli. Lasciate le due ragazze al Tempio dell'Acqua, sbarcate Freya e Amarant al Tempio del Fuoco, Steiner e Vivi al Tempio del Vento e infine andate al Tempio della Terra. Raggiungere le sale con gli specchi è una vera impresa, anche se tutti riusciranno nel loro intento. Ma proprio quando sembrava che tutto andasse per il meglio, verrete a sapere che ogni tempio è protetto da un guardiano. Il primo a combattere sarà Gidan, che se la vedrà con il Kaos della Terra.



I Tonberry possono diventare un problema quando attaccano in gruppo. Coraggio, non vorrete mica arrendervi proprio ora...

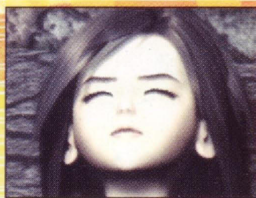
Un mondo tutto nuovo

Forse avete viaggiato attraverso il tempo e lo spazio, oppure chissà che altro è successo. Ma in fondo, cosa ce ne importa? Il problema vero è un altro: quando arriverete a destinazione vi sembrerà di stare a casa! Garland sarà là per darvi il benvenuto. Comportandosi più come un padre che come un guerriero, vi chiederà di seguirlo. Non appena correrete giù per il sentiero, vedrete una ragazzina, che stranamente somiglia moltissimo a Gidan. Non seguitela, per il momento, ma girate a sinistra e prendete tutti i tesori che vi attendono in questo strano posto. Ora tornate sul sentiero principale e seguite la ragazza. Dopo un lungo percorso e diverse arrampicate, finalmente potrete parlarci. La sconosciuta vi chiederà di andare avanti: assecondatela. Assicuratevi di girare a sinistra, in modo da prendere la Minerva's Plate. Quando salirete le scale, dal nulla apparirà l'Invincible. I ricordi inizieranno a scorrere all'indietro nella testa di Daga, tanto da farla svenire! Cosa sta succedendo? Di cosa stanno parlando? Dovrete procedere oltre, ma anche lasciare Daga con Steiner. Queste persone sono decisamente strane! Non hanno paure, né preoccupazioni... Ma per il momento potete anche dimenticarvi di loro. Trovate la locanda e portateci Daga. Quando si sveglierà si ricorderà tutto: è stato l'Invincible che ha distrutto ogni cosa!







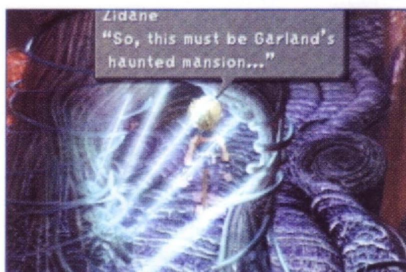


Nei panni di Gidan, perlustrate la zona fino a trovare la stanza con il Moguri. Moorock vi chiederà di consegnare una lettera a Mozme, ma... cosa ci fa un Moguri qui? Moorock dispone di alcuni nuovi oggetti che potete acquistare, anche a costo di pagare un prezzo salato. Ehi, ma c'è anche Stiltskin! Come diavolo ha fatto ad arrivare qui? Anche lui vende alcuni oggetti interessanti. Il prezzo purtroppo è alto, ma ne vale la pena. Scendete fino al laboratorio sotterraneo e parlate alla ragazza. Sembra proprio che tutti vi considerino speciali... per loro siete i "prescelti" o qualcosa del genere! Mai fidarsi di queste situazioni, si finisce sempre per rimetterci!!! Daga chiede a Eiko di trovare Gidan. Nei panni di Eiko, andate al laboratorio e parlate con Quina, che verrà con voi. Poi andate a prendere Vivi e Amarant, nei luoghi dove li avevate visti negli ETR. Dategli il giusto equipaggiamento, controllate le loro Abilità e salvate la partita.

La triste verita'

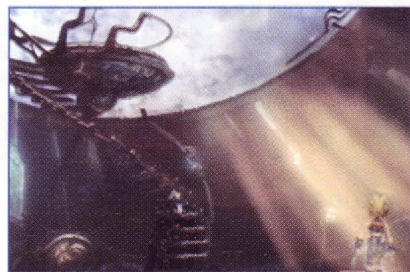


A questo punto scoprirete tutto ciò che riguarda il passato di Gidan. È sicuramente una storia terribile, ma il nostro ragazzo sembra disposto ad accettarla con coraggio. Di che si tratta? Gidan, come tutti gli altri abitanti di questo mondo, è un Jenoma, ovvero nient'altro che uno schiavo, creato appositamente per specifici e malvagi scopi. In particolare, il nostro eroe doveva essere l'angelo della morte del crudele Garland e doveva provocare il caos su Gaia, per indebolirla e rendere il gioco facile al mostro succhia-anime che Tera si rivela essere. L'albero di Iifa è stato il giocattolo nascosto di Garland, facendo da raccoglitore di anime! In questo modo, ha fatto entrare a Gaia le anime di Tera e ha consumato gli spiriti di Gaia. Gidan era stato creato per essere ancora più potente del compagno Kuja, ma il Jenoma dai capelli d'argento non aveva accettato di non essere abbastanza valido agli occhi del suo padrone. L'idea di essere soltanto un reietto e un fallito ha scatenato la sua rabbia, che è diventata incontrollabile. Adesso Kuja è accecato da un odio profondo per tutto ciò che lo circonda.



Gidan decide di affrontare Garland da solo. Vuole che i suoi amici ne restino fuori. Che eroe...

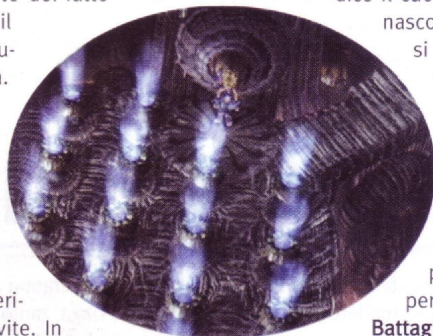
Sentendo questo allucinante racconto, Gidan si rifiuta fermamente di credere a Garland. Quando quest'ultimo capisce che Gidan non collaborerà, decide di relegarlo nello stesso stato mentale di tutte le altre creature schiave che lo circondano.



Qualsiasi cosa Garland abbia fatto a Gidan, non è piacevole. Potrebbe volerci un po' per strapparlo dal suo incubo!

La strada e' lunga

In un sogno angoscioso, Gidan si rende improvvisamente conto del fatto che potrebbe essere il responsabile della distruzione di un'intera civiltà. Come ha fatto a diventare malvagio quasi quanto Kuja? Come potrà presentarsi di nuovo al cospetto dei suoi amici? Sa che se resterà con loro finirà per rappresentare un pericolo per le loro stesse vite. In realtà questa è solo la SUA lotta, il SUO problema, e soprattutto di SUA responsabilità. Nessun altro deve esserne coinvolto! A questo punto, il nostro povero eroe tormentato viene svegliato da Vivi ed Eiko, ma solo fisicamente. Mentalmente è ancora in stato confusionario, sospeso fra quello che è il suo compito e ciò che gli dice il cuore. Fantasmi tenuti nascosti per troppo tempo si affollano ora nella testa di Gidan, ridotto fisicamente a un morto vivente. I suoi amici lo accompagnano in ogni passo, ma sembra che non possano fare niente per aiutarlo.



Battaglia 1 - Amdusias - 20000 HP

È un demone Unicorno, simile a quello incontrato a Toleno, però più potente. Freya comparirà per aiutarvi. Gidan, pur nelle sue pessime condizioni, infliggerà fino a 5000 HP per ogni colpo portato a segno. Più in là nello scontro giungerà anche Amarant.

Battaglia 2 - Abadon - 20000 HP

Steiner e Quina hanno bisogno dell'aiuto di Gidan, che arriverà dopo un paio di turni. Usate Darkside e l'attacco di Gidan. Usate Quina per curare il gruppo con il suo White Wind.

Battaglia 3 - Shell Dragon - 20000 HP

Steiner e Quina pregano Gidan di non andare avanti da solo, ma lui li ignora. Dopo un po', il ragazzo si imbatte in uno Shell Dragon. Tutto andrà bene fino a quando il drago non userà l'attacco Smash che ridurrà gli HP di Gidan a 1. A questo punto apparirà Daga, che con il suo Bahamut non dovrebbe avere problemi a vincere la battaglia. Gidan potrà fare di tutto, ma non può ignorare la sua amata! Circondato da affetto e amicizia, finalmente si sveglia dal torpore. Equipaggiate il gruppo e tornate indietro dagli altri. Controllate



la sezione dei nemici per sapere come affrontare ogni nuovo pericolo che vi si farà incontro. Scoprirete che Moorock vi ha seguito, per cui potrete usarlo per salvare. Tornate nella Sala del Lavaggio del Cervello e raccogliete la Papalina. Continuate lungo il sentiero fino a raggiungere una stanza piena di capsule. C'è un interruttore vicino all'entrata. Una volta che lo avrete premuto, avrete 30 secondi e poi il ponte dall'altra parte si chiuderà. Vedrete illuminarsi una capsula per ogni secondo trascorso. Ma attenti, perché se vi troverete vicino a una capsula accesa, dovrete combattere contro un nemico. Il trucco sta nell'attendere che le capsule si illuminino e poi scegliere rapidamente un sentiero dove non ve ne siano di accese. Dovete solo sperare che la capsula vicino a voi non si illumini! Le luci sono casuali, per cui alla fine è tutta una questione di fortuna...

La prossima stanza ha uno strano macchinario nel centro, che controlla l'ascensore nella stanza accanto. Azionatelo in modo che sia rivolto lontano da voi, quindi dirigetevi verso l'ascensore all'estrema sinistra (in cima alla rampa). Presto vi accorgerete che è impossibile raggiungere il forziere da soli e dovrete ricorrere al gioco di squadra. Una volta ritornato nella stanza col macchinario per un paio di volte, il gruppo deciderà di dividersi. Durante un ETR, un gruppo controllerà il macchinario mentre l'altro salirà sull'ascensore. Continuate a salire fino a raggiungere il forziere che contiene 10000 Guil. Cambiate nuovamente il meccanismo, in modo che vi porti in alto al prossimo livello. La sezione seguente consiste in una stanza piena di teletrasporti. Usateli per raggiungere le varie casse e per ora non preoccupatevi se non riuscirete a prenderle tutte. Data la lettera a Mozme e salvate la partita.

BOSS: Silver Dragon

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 60
BOSS: Silver Dragon
HP: 24055
AP GUADAGNATI: 13
OGGETTI DA RUBARE: Kaiser Knuckle, Elisir, Dragon Armour
OGGETTI RICEVUTI: Wing Edge
ATTACCHI: Shockwave

Una passeggiata! L'ideale per fare un po' di riscaldamento prima degli scontri seri. Lanciategli Silence e Blind per rubargli tutti gli oggetti e, già che ci siete, finitelo con gli attacchi standard di Gidan e Steiner e con il Bahamut di Daga. Un paio di turni dovrebbero essere più che sufficienti...

BOSS: Garland

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 60
BOSS: Garland
HP: 40728
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Stivali, Ninjafuku, Mantello nero
Oggetti ricevuti: Elisir, Coda Fenix
Attacchi: Flare, Stop, Wave, Psychokenesis

Lanciate nuovamente Silence e Blind per impedire al boss di usare Stop e Flare. Gli attacchi Wave e Psychokenesis vi faranno solo il solletico. Rubate gli oggetti, quindi adottate la stessa tattica d'attacco usata per il Silver Dragon. Usate la Mighty Guard di Quina se non volete perdere tempo a curare i vostri personaggi. Anche Garland appartiene al passato. Sembra tuttavia che il peggio debba ancora venire, vero? Esatto! Kuja ha preso il controllo dell'Invincible e vuole combattere contro di voi!

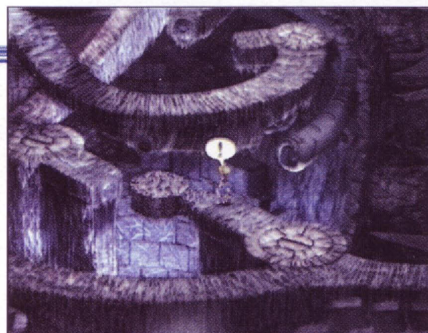
BOSS: Kuja

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 60
BOSS: Kuja
HP: 42.382
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Etere, Carabiniere, Giacca pikapika
Oggetti ricevuti: -
Attacchi: Thundaga, Demi

Questa volta fate attenzione! Thundaga e Demi possono farvi davvero male, Rubate gli oggetti e ripetete la stessa tattica usata per Garland. Ci vorrà solo un po' più di tempo e l'unica differenza è che Kuja è immune alla magia Silence.

Fuori!

Kuja è davvero arrabbiato, così tanto che entrerà in Trance (dopo aver perso circa 42.000 HP) e sgominerà la compagnia lanciando Ultima. Non avreste alcuna speranza di farcela, ma per vera ironia della sorte, anche Kuja è un semplice mortale! Garland lo aveva realizzato per farlo durare solo per un certo periodo di tempo e (guarda caso!!!) adesso per lui è tempo di morire (sembra il finale di *Metal Gear Solid* o, meglio ancora, del mitico film *Blade Runner*). Come potete immaginare,
Kuja perde completamente il controllo di fronte a questa rivelazione e inizia a distruggere tutto quello che gli capita a tiro. Dovete salvare i Jenoma! Gidan riesce alla fine a trovare la ragazza che gli assomiglia, Mikoto e la convince a seguirlo. L'intero gruppo si imbarca sull'Invincible e ritorna a Gaia attraverso lo stesso buco da cui era

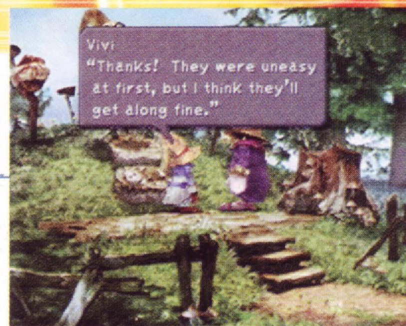


arrivato. Purtroppo, però, al vostro ritorno scoprirete che Gaia non è più la stessa!

L'arrivo

I Jenoma sono molto simili ai Maghi Neri sotto diversi aspetti. Entrambi sono stati creati per servire a uno scopo ben preciso, quindi sono tutti dei poveri servi senz'anima. Hanno decisamente bisogno di cominciare una nuova vita e sembra che possano dar luogo a una coesistenza pacifica con il resto della popolazione del pianeta. Certo, ci vorrà del tempo, ma un giorno saranno in grado di mischiarsi al resto della società... Per voi, invece, è giunto il momento di affrontare Kuja. Equipaggiatevi, controllate le Abilità e dirigetevi verso la sorgente d'energia sopra l'albero di Iifa.





Uno per tutti e tutti per uno!

Non appena vi avvicinerete alla sorgente d'energia, migliaia e migliaia di Nova Dragon voleranno verso di voi. Non c'è modo di sopravvivere con le vostre sole forze! Ma proprio in quel momento una flotta di aeronavi irrompe fra le nuvole e inizia a sparare ai draghi. È Cid, venuto finalmente a darvi man forte! Ecco il momento che attendevate per entrare. Non avete altra scelta: dovrete affrontare il vostro destino, che vi piaccia o no!







Boss: Shinryu



LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 60
BOSS: Shinryu
HP: 54.940
AP GUADAGNATI: 13
OGGETTI DA RUBARE: Panacea, Dragon Wrist, Gran Corazza
OGGETTI RICEVUTI: Etere, Wing Edge, Elisir
ATTACCHI: Tidal Wave, Aerial Slash, Shockwave, Counter

Tranquilli, questo mostro non vi darà grossi problemi! Lanciate Mighty Guard e Bad Breath con Quina, dopodiché usatela per curare il gruppo (con White Wind). Attaccate e rubate gli oggetti con Gidan. Attaccate con Steiner e usate Daga per curare il gruppo e per qualsiasi altra necessità.





Il mondo dei sogni

Una volta battuto Shinryu, potete proseguire per incontrare Kuja. Vi ritroverete in uno strano posto. Garland vi dirà che questo posto è chiamato il Luogo dei Ricordi ed è stato creato dai vostri sogni e dalle vostre memorie. Cosa vi attende qui dentro? In cima alla prima serie di scale c'è una sfera d'energia luminosa. Si tratta di un punto dove potete salvare il gioco. Ci sono diversi nemici davvero potenti lungo il cammino, quindi approfittatene. Quanto ai nemici, date un'occhiata all'apposita sezione per saperne di più su come batterli. C'è un solo sentiero da seguire, ma è abbastanza difficile. Quando arriverete alla stanza col pendolo, dirigetevi nell'angolo a sinistra. Lì c'è un fantasma che potrete sfidare a carte. Se vincete potrete ottenere le carte rare Invincible, Nova Dragon, Alexander e molte altre. Quando procederete attraverso le Scale del Tempo, potrete raccogliere The Tower, una nuova eccezionale arma per Gidan. Continuate a seguire il sentiero per giungere alla prima sfida.



Incontrerete parecchi posti strani e meravigliosi nel Luogo dei Ricordi.



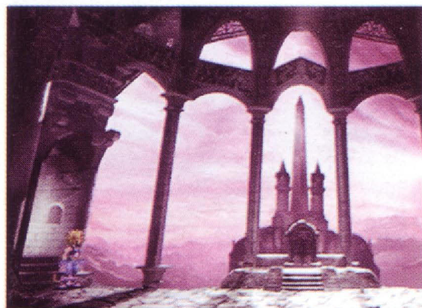
Ora vi trovate nel Luogo dei Ricordi... chiunque incontrerete sarà solo una vostra creazione. Splendido!

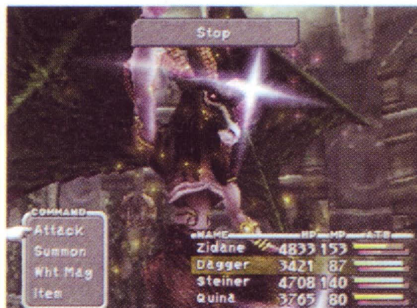
BOSS: Malilith

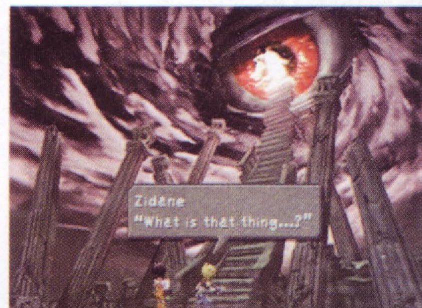
LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 60
BOSS: Malilith
HP: 59497
AP GUADAGNATI: 10
OGGETTI DA RUBARE: Masamune, Armatura Genji, Ultima Sword
OGGETTI RICEVUTI: Piuma Fenix, Coda Fenix, Etere, Elisir
ATTACCHI: Sword Quiver, Mustard Bomb, Flame Slash, Raining Swords

In questo scontro potrebbe essere una buona idea attivare l'abilità Body Temp e usare armature resistenti al calore. Anche se non seguirete questo consiglio, comunque, potrete farcela senza troppi problemi. Lanciate subito Bad Breath e Mighty Guard. Usate Gidan e Steiner solo per attaccare. Il boss lancerà Reflect su se stesso, quindi non usate alcun tipo di magia. L'Ultima Sword è un oggetto da rubare a ogni costo, prima di uccidere questo bestione. Mustard Bomb non vi arrecherà danni se avrete attivato l'abilità Body Temp, altrimenti usate Daga per lanciare Life. Alla fine dello scontro, Malilith lancerà Raining Swords come ultimo attacco disperato. Se i vostri personaggi avranno conservato più di 2000 HP, non ci saranno problemi.









Nella stanza seguente avrete una visione di Alexandria e vedrete che il castello è assediato e sta per essere distrutto. Le immagini dell'Invincible, di Bahamut e di Alexander lampeggeranno, poi assisterete a un'enorme esplosione. Ma tutto questo sta accadendo solo nella vostra testa. Una volta terminata la visione, potete procedere e salvare. C'è un'arma da raccogliere dalla parte opposta del Save Point. Continuate a seguire il sentiero, attraversate la stanza con gli oggetti fluttuanti ed entrate nell'area con le tempeste. Sulla sinistra si trova un altro spirito con cui giocare a carte. Sfidatelo per prendere altri Ribbon. Strada facendo, vedrete un'immagine di Daga bambina, pronta a fuggire da Madain Sari. Come mai Gidan riesce a vedere nei ricordi di Daga? C'è qualcosa che ancora ci sfugge...

BOSS: Tiamath

LIVELLO RACCOMANDATO: almeno 60
BOSS: Tiamath
HP: 59494
AP GUADAGNATI: 10
OGGETTI DA RUBARE: Blood Sword, Grand'elmo, Zoccoli
OGGETTI RICEVUTI: Etere, Wing Edge, Coda Fenix, Elisir
ATTACCHI: Jet Fire, Magic Absorb, Absorb Strength





Sotto un certo aspetto, questa creatura è più semplice da battere rispetto all'ultimo boss affrontato. Se siete fortunati non userà la sua mossa più potente, in grado di causare lo stato Heat sulla maggior parte del gruppo anche se i personaggi avessero attivato l'abilità Body Temp. Il punto debole del boss è Sleep, quindi usatelo per rubargli gli oggetti. Una volta entrati in Trance con Steiner o Gidan, sarà fatta.

spiriti delle carte

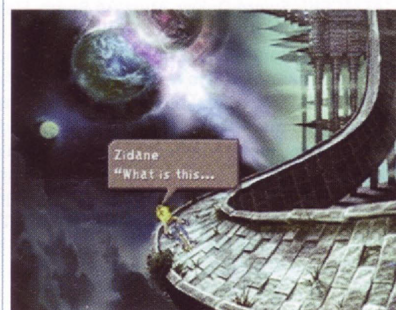
Muovendovi attraverso le rovine, troverete un corridoio sulla vostra destra. Seguitelo per trovare un altro Save Point. E ora tirate fuori le vostre preziose carte! Se avete giocato contro tutte le persone che vi abbiamo segnalato, ora dovreste avere fra le 50 e le 60 carte, ma ce ne sono ancora molte altre. Alcune le potete trovare qui, grazie ai fantasmi giocatori! Due degli spiriti sono già stati menzionati e si trovano nella sala del pendolo e nella sala delle tempeste. Il primo spirito ha le carte Invincible, Alexander e Nova Dragon, il secondo Ribbon. L'altro possiede Ifrit, Atomos, Flare, Meteor, Elixir, Ultima Weapon, Twin Moons e molte altre. Inoltre, potete sfidare lo Strong Phantom e vi assicuriamo che ne vale la pena. Lo potete trovare salendo le scale dal Save Point, quindi muovendovi verso lo schermo ed esaminando il contenitore.



Illusioni

Dopo aver raccolto un bel po' di nuove carte, dirigetevi a sinistra. Vi ritroverete su un sentiero sopra il precedente Save Point. Seguitelo, perché ci sono parecchi Ash in questa sezione. Non sottovalutateli, perché a volte potrebbero attaccare due o tre volte di fila e Stop, seguito da Doom, potrebbe rivelarsi una combinazione spiacevole! La prossima area consiste in una scalinata tortuosa che si arrampica nello spazio. Potete vedere le lune gemelle sullo sfondo. Entrate nel castello e vedrete un Save Point dall'altro lato. Behemoth e Stilva pattugliano quest'area. Passate attraverso la cascata. Prima di salire sulle scale potete andare a destra. Una voce vi chiederà di andarvene e voi potete anche seguire il consiglio... ma non fate i codardi! Ecco, ora dovrete combattere contro Hades...







Quina pensa di trovarsi nell'oceano. Peccato che è solo una sua fantasia!

BOSS: hades

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 62
BOSS: Hades
HP: 60000
AP GUADAGNATI: 30
OGGETTI DA RUBARE: Eolojacket, Battle Boots, Scarpette da Corsa, Anello Reflex
OGGETTI RICEVUTI: Elisir, Wing Edge
ATTACCHI: Reflect, Freeze, Cleave, Judgement Sword (riduce l'HP a 1), Mustard Bomb, Curse (confusione, cecità, mini), Doomsday

È molto importante che attiviate l'abilità Body Temp per questo scontro, dal momento che Hades userà Mustard Bomb e Freeze diverse volte. Cleave colpirà l'intero gruppo, infliggendo circa 2000 HP di danni. Judgement Sword riduce gli HP di tutti i personaggi a 1. Dopo un po', Hades comincerà a caricare la sua spada. Vedrete iniziare un conto alla rovescia e quando sarà finito, il mostro userà Curse su di voi. Di solito ciò colpisce l'intero gruppo, causando gli stati di mini, confusione e cecità. Gidan non sembra mai soffrire questi attacchi, però. Curatevi il più in fretta possibile, perché sta per arrivare una mossa molto potente! Rubate gli oggetti che vi servono e andate subito lo stato di Trance per utilizzare le relative mosse. Se non ucciderete subito il boss, lui caricherà di nuovo la spada, ma questa volta userà il suo attacco finale, il Doomsday. Si tratta di un'enorme meteora che infliggerà almeno 5000 HP! Quando finalmente lo avrete sconfitto, Hades sfornerà per voi qualcosa di speciale in cambio di due pezzi di Pomice. Ma voi non avete ancora trovato il secondo pezzo! Peccato...





L'officina del demone

Tornate alla cascata e salvate, quindi ritornate da Hades, che aprirà la sua officina per voi. Ci sono diversi oggetti interessanti da acquistare, fra cui la leggendaria Pomice. Comprate ciò che vi serve e salite le scale.

Carte rare

Salite le scale fino in cima e camminate oltre il quadrante dell'orologio. Sulla destra si trova un Save Point. Invece di passare attraverso la porta sulla sinistra, salite le scale per trovare un altro spirito delle carte. Questo qui possiede diverse carte rare come Boco, Mog, Airship, Odin, Masamune, Genji, Twin Moons, Tiger Racket, Elixir e Hades. Basterà usare la testa per vincerle tutte!



Boss: Kraken



LIVELLO RACCOMANDATO: 62
BOSS: Kraken
HP: 59496
AP GUADAGNATI: 10
OGGETTI DA RUBARE: Asta magica, Elmo Genji, Zinale
OGGETTI RICEVUTI: Piuma Fenix, Coda Fenix, Etere, Elisir
ATTACCHI: Freeze, Wateraga, Leg

Freeze non vi causerà danni, mentre Wateraga ne infliggerà solo 1500. I problemi ci sono comunque, però! La prima cosa da fare è concentrarsi sui tentacoli del mostro, ciascuno dei quali dispone di 6000 HP. Assicuratevi di mantenere l'energia dei vostri personaggi sopra i 3000 HP. La maggior parte delle volte la mossa Leg non vi sfiorerà, ma quando vi colpirà saranno dolori (più o meno 3500 HP)! Il boss continuerà ad attaccare un personaggio già ucciso non appena tenterete di riportarlo in vita. Il problema non sta tanto nell'annientare il mostro, quanto nel far uscire vivi da questa battaglia tutti i membri del gruppo!

La materia oscura

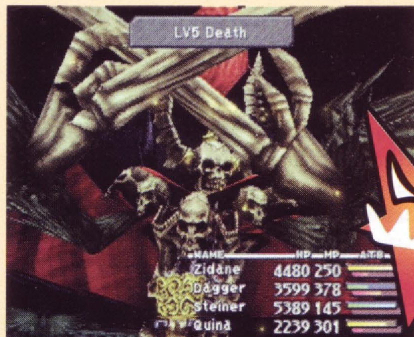
Boss: Lich

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 64
BOSS: Lich
HP: 58554
AP GUADAGNATI: 10
OGGETTI DA RUBARE: Guanti Genji, Giacca Nera, Flauto di Siren
OGGETTI RICEVUTI: Piuma Fenix, Coda Fenix, Etere, Elisir
ATTACCHI: Death, Doom, Lv5 Death, Death Cutter (Doom), Venom Powder, Earthqauke, Stop

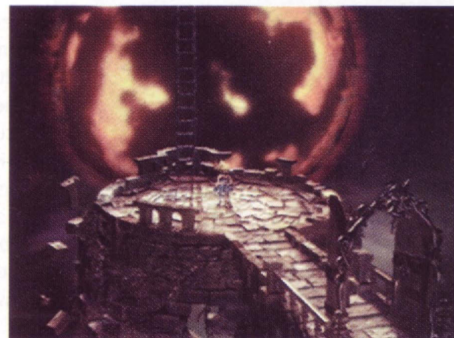
Neppure questo boss è un problema! Le sue mosse Death non vi uccideranno ogni volta, anzi nella metà dei casi vi mancheranno. Anche Venom Powder non vi farà niente se avrete attivato l'Abilità Antibody. Continuate semplicemente ad attaccarlo!



Oltrepassate la porta. Davanti a voi si trova un pianeta in fiamme. Garland vi dice che si tratta della nascita di Gaia. Usate la scala per arrampicarvi in cima. Troverete il Caos di Zeus nell'angolo a sinistra e un altro spirito delle carte in quello a destra. Quest'ultimo possiede, fra le altre, le mitiche carte Dark Matter ed è un formidabile avversario. Fate molta attenzione con le vostre carte, perché finirete col perderne inevitabilmente qualcuna. Salite la scala fino allo strano rifugio sopra di voi. Non c'è niente all'interno, ma non appena vi avvicinerete alla porta centrale, la stanza si trasformerà in un podio di pietra nel bel mezzo del nulla. Il quarto guardiano del sigillo vi aspetta!







Recuperate il cristallo!

Oltre il podio non c'è niente, ma tutto questo è solo nella vostra mente, dunque dovreste essere in grado di attraversare anche questo luogo. Camminate verso la luce e Garland vi parlerà del cristallo, che è la fonte di tutte le forme di vita. Tutto è cominciato grazie a questo mistico oggetto. Il problema è che Kuja pensa di poter usare il cristallo per i suoi malvagi scopi, quindi dovrete raggiungerlo prima che sia troppo tardi! Vi ritroverete nel Mondo di Cristallo, dove i nemici che incontrerete saranno versioni cristallizzate dei quattro guardiani del sigillo. Non otterrete esperienza da questi mostri, solo AP e oggetti. Seguite il sentiero fino ad arrivare a un Save Point, dove potrete salvare la partita (e ve lo consigliamo vivamente!). Adesso è possibile teletrasportarsi all'ingresso. Potrete tornare all'Invincible premendo X in fondo alle scale vicine al primo Save Point: questo vi permetterà di scoprire tutti i segreti di *Final Fantasy IX* prima di confrontarvi con Kuja. In alternativa, se vi sentite in vena di atti eroici, attraversate il portale. Vi ritroverete davanti Kuja! Il maledetto non vuole che il mondo esista se non potrà esserci anche lui, per cui vuole distruggere il cristallo per eliminare ogni forma di vita possibile.



BOSS: Adegheiz

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 64
BOSS: Adegheiz
HP: 55533
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Elisir, Cintura nera, Duel Claws
OGGETTI RICEVUTI: Coda Fenix, Wing Edge
ATTACCHI: Comet, Spin, Demon's Claw

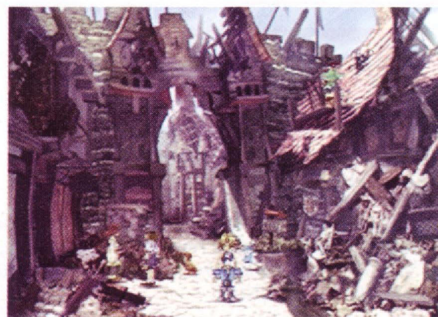
Comet fa davvero male, ma non verrà usata sempre. Adegheiz è vulnerabile alla magia Sleep ma solo come uno stato d'attacco aggiunto. Se avete Steiner nel vostro gruppo, usate la Ultima Sword. Finché continuerete ad attaccare con Steiner, il boss non avrà il tempo di lanciare Comet e la battaglia finirà in pochissimo tempo.

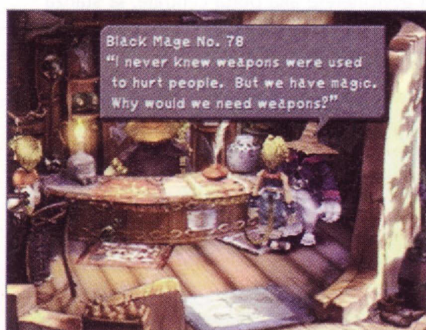




Trovare il martello

A questo punto potete procedere e affrontare Kuja, ma se deciderete di farlo non potrete più tornare indietro. Personalmente non vi consigliamo di affrontarlo ora, perché ci sono ancora alcune cose da fare! Tornate indietro al Save Point e teletrasportatevi all'entrata. Tornate sull'Invincible mettendovi sul teletrasporto (sulle scale, appena sotto il Save Point). Bene, è arrivato il momento di terminare alcuni affari lasciati in sospeso. Per prima cosa bisogna recuperare il martello. Ma non sarebbe più semplice andare da Er Cina e chiederglielo? Purtroppo no, perché Er Cina vi dirà di averlo perso. Per il momento, quindi, concentratevi su qualcos'altro... le medaglie Stellazio, per esempio! In questo momento dovreste averne dieci. Vediamo dove si trovano le rimanenti due. Pisces si trova a bordo dell'Invincible. La seconda invece è un po' più complicata da trovare. Tornate ad Alexandria. L'intera città è nel caos totale e difficilmente troverete qualche edificio ancora in piedi. Andate al teatrino e salutate Ruby, quindi dirigetevi nella Cappella, dove troverete Kupò e Stiltskin, oltre a un nuovo Moguri chiamato Chestnut. Kupò vi chiederà di consegnare una lettera ad Atla. Stiltskin ha tre oggetti da acquistare: non fate i taccagni e compratelil Troverete anche le bambine che saltano la corda. Se riuscirete a saltare 1000 volte riceverete la Jump Rope Queen. L'unica disdetta è che non vi sarà di alcun aiuto, quindi pensateci due volte prima di impazzirvi a fare questo gioco! Dirigetevi verso il castello e una volta sul posto troverete solo macerie. L'unico sentiero rimasto praticabile è la stanza con l'ascensore per il molo. Entrate dentro e date un'occhiata in giro. Dovreste trovare l'ultima medaglia Stellazio, Leo! Non c'è altro da fare in città, per cui saltate a bordo dell'Invincible e fate rotta su Toleno. La regina Stella prenderà la medaglia donandovi 30000 Guil e una Robe of Lords. Inoltre vi dirà che secondo lei esiste una tredicesima medaglia. Il suo servo vi suggerirà di cercare qualche indizio per trovarla sul retro delle altre medaglie. Beh, se riuscirete a scoprire dove si trova interpretando questi famosi indizi, siete veramente dei fenomeni! Se invece non avete cavato un ragno dal buco (più probabile!), ve lo diciamo noi: la tredicesima Stellazio si trova in fondo alla caverna di Quan! Andate a prenderla e portatela alla regina che vi ricompenserà con il martello.





Il Mondo di Cristallo è pieno di versioni cristallizzate dei guardiani dei sigillo (altrimenti non si chiamerebbe Mondo di Cristallo, no?)...

Troppe cose da fare!

Dove siete stati? Vi siete persi alcune carte, perciò sarebbe meglio andare al Cartodromo. Ci troverete diversi nuovi sfidanti ad attendervi, in possesso di carte come Behemoth, Marlboro, Iron Man, Abadon, Garuda, Grimlock, Veteran, Mover, Holy, Meteor, Flare, Madeen, Ark, Ifrit, Shiva e Bahamut! Anche quando avrete messo le mani su queste carte, ve ne rimarranno altre dieci da vincere. Dove si trovano? Correte verso la Casa d'Aste e acquistate il Vaso di Doga. L'ultima cosa da fare a Toleno è battersi contro il Behemoth che si trova nella Casa del Cavaliere. Cinque colpi con The Tower dovrebbero essere più che sufficienti per levarlo di torno e ricevere un Cerchietto.
Ora dovete occuparvi di risolvere il problema che affligge la Centrale Mogunet. Se riuscirete a raggiungere i Moguri e a farli comunicare attraverso di voi, ce la farete. Avete già fatto il primo passo accettando di consegnare la lettera di Kupò a Mogryo, che si trova nel villaggio dei Maghi Neri. Già che siete lì, comprate qualche oggetto. Ora dovete consegnare la lettera di Mogryo a Kumool. Lo potete trovare al Castello di Ipsen. L'oggetto sembra una campana... vi state avvicinando alla soluzione del problema. Portate la prossima lettera a Mois. L'ultima volta che l'avevate visto era di guardia alla Grotta di Ghiaccio, ma ora si è spostato alla palude dei Qu, vicino Lindblum. Mettete Quina nel vostro gruppo e andate alla palude. Catturate qualche rana strada facendo. Troverete Mois fuori dall'ingresso di Fossil Roo. Dategli la lettera e prendete quella per Noggy, che vive a Doguerreo. A sua volta, Noggy vuole che consegnate una lettera a Kupò. Noggy riconosce che l'oggetto è qualcosa chiamato Superslick. Chi potrà mai usarlo? Ma certo! Ruby! Recatevi da lei e otterrete l'oggetto in questione. La Centrale Mogunet si trova su una grande isola a nord. Però, per il momento non potete raggiungerla!



Finalmente i Moguri hanno scoperto il problema della Centrale Mogunet!



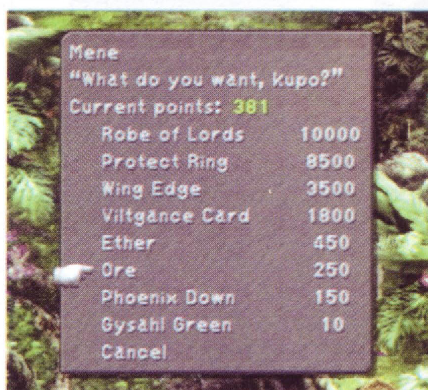
Mois si è spostato dalla Grotta di Ghiaccio all'ingresso di Fossil Roo.

Choco! Choco!





Per raggiungere la Centrale Mogunet dovrete prendere un oggetto dal mini-gioco dei Chocobo. Andate al Chocobosco e prendete parte al solito "Becca qui, Chocobo". Continuate a giocare fino a quando non avrete trovato tutti i pezzi della Chocografia. Meen vi dirà quando non ce ne sono più. Le indicazioni sulle Chocografie portano a forzieri pieni di tesori. Il primo gruppo di contenitori non vi darà niente di speciale, ma proseguendo nella ricerca otterrete alcuni oggetti grandiosi! Una volta rintracciati tutti i forzieri, andate a cercarli in quest'ordine.





Nome	Dove si trova sulla mappa	Oggetti ricevuti
Riva del fiume	1	2 Elisir, 3 Megapozioni, 4 Dosi di Etere, 2 Germina Boot
Terra incolta	3	10 Antidoti, 1 Jade Armlet, 3 Wing Edge, 1 carta Cargoship
Spiaggia calma	4	Abilità River Chocobo
Fra i monti	2	5 Pozioni, 2 Megapozioni, 2 Tende, 2 Cotton Robe
Terra gelida	6	5 Erbe dell'Eco, 7 Megapozioni, 3 Tende, 1 carta Theatre Ship
Secca insulare	10	8 Pozioni, 4 Code Fenix, 3 Dosi di Etere, 1 Giacca Fatata
Spiaggia piccina	11	4 Panacee, 2 Elisir, 8 Rising Sun, 1 Manganello
Secca lontana	8	37 Pozioni, 6 Magic Tag, 1 Amianto Barda, 1 Gaia Gear
Spiaggia arida	5	9 Piume Fenix, 5 Code Fenix, 12 Peridoto, 1 Diamond Gloves



Tutti i luoghi di questa sezione si riferiscono alla mappa pubblicata di seguito. Di solito ci sono delle impronte di Chocobo vicino a ciascun posto, a eccezione della Secca lontana. Dovete usare le tracce sull'isola verde a ovest della secca. Quindi dirigetevi a nord e seguite l'arenile per raggiungerla. Riceverete l'abilità River Chocobo dalla Spiaggia Calma. Questa vi permetterà di attraversare l'acqua poco profonda.

Prezioso Chocobo!

Una volta trovate tutte le locazioni e i tesori, volate verso la Laguna dei Chocobo. Ci sono alcune tracce sull'isola a nord. La strada per raggiungere la laguna non è molto diretta. Seguite la secca verso nord, quindi procedete lungo la costa quando gira a destra. Dovreste raggiungere un luogo che potrete superare per arrivare alla laguna. Ricordatevi che Choco può scavare solo nell'acqua bassa e che Mene limiterà il vostro tempo a 30 secondi. La migliore tattica è girarsi rapidamente e scavare dietro di voi, giusto per essere certi di non esservi persi nulla prima di andare via.



Chocogolfo

Chocografie: 7, 9, 12, 15

Potrebbe rivelarsi molto difficile prendere alcune di queste Chocografie. La migliore tattica è individuare la posizione dell'Hilda Garde 3 e poi tracciare un sentiero lungo il litorale e seguirlo fino a una serie di impronte. Strada facendo, troverete un altro forziere che vi porterà nel Mondo dei Sogni dei Chocobo. Qui apprenderete l'Abilità Mountain, che vi permetterà di valicare le montagne. Dopo aver trovato tutti i forzieri, ritornate al Chocobosco. L'abilità Mountain vi permetterà di raggiungere le sporgenze più alte della foresta. Questa Abilità, combinata con il livello più alto del becco di Choco, vi consentirà di scavare più Chocografie. Inizierete anche a trovare dei Dead Pepper, dei quali vi parleremo in seguito.

LEGENDA

- S: Punto dove scavare
- MC: Centrale Mogunet
- CP: Paradiso dei Chocobo
- CA: Chocoaeroparco

Chocobosco (seconda visita)

Chocografie: 13, 14, 16, 19, 2 pezzi di Chocografia

Su tutti i tesori che potete trovare spicca l'abilità Blue-black Ocean, che vi permetterà di attraversare le acque profonde. Trovate tutti i punti e tornate alla secca dei Chocobo. L'abilità Ocean vi consentirà di scavare nelle aree della laguna con l'acqua più profonda.

Chocogolfo (seconda visita)

Chocografie: 17, 18, 22, 2 pezzi di chocografia

Ora che siete in possesso di tutti e sei i pezzi, questi si uniranno per formare la locazione n° 20. Questa contiene l'abilità Gold Chocobo, che vi consentirà di volare. Mettetevi semplicemente in una foresta e premete X. E adesso dovrete riportare Choco a casa! Volate con l'Hilda Garde 3 fino al Continente Gelato, poi chiamate Choco e volate nell'angolo più a nord-ovest della mappa. Qui troverete una piccola isola con una crepa su un lato della montagna. Mettetevi sulla crepa e date a Choco un Dead Pepper... e voilà! Avete trovato l'ingresso per il Paradiso dei Chocobo! Parlate al Chocobo grasso e date un'occhiata in giro prima di andarvene. Ora dovete trovare le ultime tre Chocografie. Dirigetevi in volo nel mezzo dell'oceano centrale. Dovrebbe esserci un'ombra nell'acqua. Volteggiate sopra l'ombra e usate un Dead Pepper. Verrete portati al Chocoaeroparco. Trovate le ultime tre Chocografie, quindi uscite e andate a cercare i tesori.

Nome	Dove	Oggetti ricevuti
Riva del fiume	1	2 Elisir, 3 Megapozioni, 4 Dosi di Etere, 2 Germina Boot
Fra i monti	2	5 Pozioni, 5 Megapozioni, 2 Tende, 2 Cotton Robe
Terra incolta	3	10 Antidoti, 1 Jade Armlet, 3 Wing Edge, 1 carta Cargoship
Spiaggia calma	4	Abilità Blue Reef!
Spiaggia arida	5	9 Piume Fenix, 5 Code Fenix, 12 Peridoti, 1 Diamond Gloves
Terra gelida	6	5 Erbe dell'Eco, 7 Megapozioni, 3 Tende, 1 Carta Theatre Ship
Secca obliata	7	8 Erbe Gysahl, 5 Dosi di Etere, 7 Megapozioni, 1 Dragon's Claws
Secca lontana	8	37 Pozioni, 6 Magic Tag, 1 Amianto Barda, 1 Gaia Gear
Secca insulare	9	6 Aghi dorati, 4 Dosi di Etere, 1 Paio di Stivali, 1 N-Kai Armlet
Spiaggia piccina	10	8 Pozioni, 4 Code Fenix, 3 Dosi di Etere, 1 Giacca Fatata
Secca dell'alba	11	4 Panacee, 2 Elisir, 8 Rising Sun, 1 Manganello
Bosco chiuso	12	Abilità Red Mountain!
Piana verde	13	7 Dosi di Etere, 2 Elisir, 10 Wing Edge, 1 High Mage Staff
Piana rossa	14	Abilità Blue-black Ocean!
Piana obliata	15	12 Code Fenix, 14 Gemme grezze, 1 Kaiser Knuckles, 1 carta Iron Man
Mar rosso	16	17 Gemme grezze, 5 Dosi di Etere, 14 Opali, 1 Demon's Mail
Mare	17	15 Piuma Fenix, 1 White Robe, 1 Diamante, 1 carta Masamune
Golfo gelido	18	27 Gemme Grezze, 1 Light Robe, 1 Whale Whisker, 1 carta Alexander
Mare nebbioso	19	11 Peridoti, 9 Opali, 15 Zaffiri, 19 Topazi
Isola esterna	20	Abilità Gold Flying!
Isola esterna 2	21	21 Ametiste, 16 Granati, 1 Armatura Genji, 1 Ragnarock
Isola sacra	22	11 Zaffiri, 1 Cerchietto, 1 Pietra Pomice, 1 carta Hilda Garde 3
Isola obliata	23	33 Pozioni, 15 Antidisturbine, 1 Papalina, 1 carta Dark Matter
???????????	24	1 Ribbon, 1 Transmigranello, 13 Ametiste, 1 carta Ark





Le ultime parole

Finalmente avete trovato il modo per raggiungere la Centrale Mogunet. Volateci e usate un Dead Pepper sulla crepa. Entrate e date il Superslick ad Artemicion per far tornare ogni cosa alla normalità! Ci sono solo un paio di tesori da trovare prima di affrontare finalmente Kuja nella battaglia finale. Troverete i punti in cui scavare e le crepe sulla mappa precedente. I primi sono indicati come bolle nell'acqua, mentre i secondi come crepe nei fianchi della montagna. Trovateli e usate i Dead Pepper per prendere i tesori. L'ultimo tesoro si trova dove c'era l'Isola Splendente. Usate la mappa per mettervi sul punto bianco dell'Isola Splendente. Non ci sono bolle in questo punto di scavo, quindi dovrete andare a caso. Se troverete il tesoro riceverete la Ultimate Weapon! Ricordatevi che per raggiungere un punto di scavo dovete camminare nell'acqua e non galleggiarci sopra! Le uniche cose rimaste da fare sono due: trovare tutti gli animali amici e i Rag Time Rat e prendere gli oggetti segreti da Hades. Ora che avete il martello e i due pezzi di Pomice potete andare a trovare Hades nel Luogo dei Ricordi. Dovreste crearvi due salvataggi. Uno dove avete usato il martello per fare la Tin Armour e l'altro dove non l'avete fatto. Assisterete a un finale diverso a seconda se avrete o meno il martello alla fine del gioco. Ora che disponete dei due pezzi di Pomice, potete unirli per creare un'unica pietra. Aspettate di vedere cosa riesce a fare Daga con questo oggetto! E ora, preparatevi per la battaglia!



Manca davvero poco alla fine dell'avventura....

BOSS: Kuja Trance

LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 70
BOSS: Kuja Trance
HP: 55535
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Etere, Giacca Bianca, Transmigranello
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Holy, Flare, Flare Star, Curaga

Questo boss non è difficile come sembrerebbe. Iniziate col lanciare Mighty Guard con Quina. Usate Daga solo per curare. Attaccate con Gidan e Steiner, a meno che non dobbiate proprio usarli per curare qualcuno. Lanciate Bad Breath ogni due turni, così infliggerete al boss lo stato di cecità, ma soprattutto lo rallenterete per un breve periodo di tempo. Fate lanciare Cura o Curaga a Daga su tutto il gruppo a ogni turno. Flare colpirà un solo personaggio, infliggendogli 1000 HP, ma Flare Star si abbatterà su tutto il gruppo, causando circa 2500 HP, quindi non lasciate mai che l'energia dei vostri personaggi scenda sotto questa soglia. Quando si troverà verso la fine, Kuja lancerà il suo attacco più potente, Ultima. Purtroppo, il Cristallo è stato distrutto e questo ha permesso a un'entità malvagia incredibilmente potente di entrare nella vostra dimensione. Il suo scopo è di riportare tutti i viventi con lui nel Mondo del Nulla!
Quattro dei vostri amici si sacrificheranno per potenziare il gruppo che sceglierete.















Boss finale: Trivia

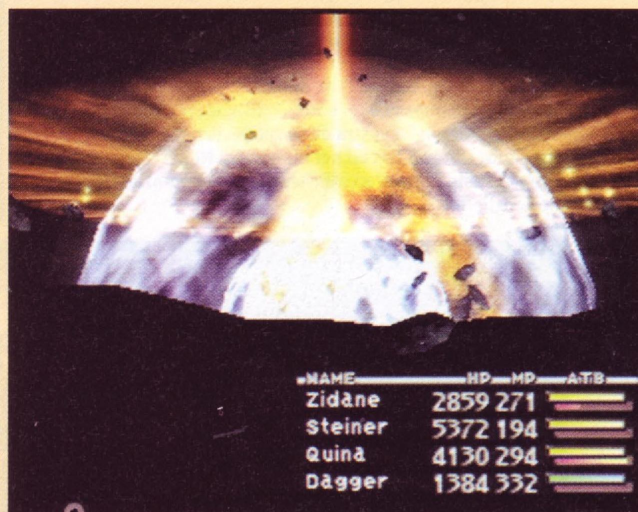


LIVELLO RACCOMANDATO: Almeno 70
BOSS: Trivia
HP: 54100
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Transmigranello, Giacca Bianca, Etere
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Firaga, Flare, Blue Shockwave (riduce l'HP a 1), Protect, Crocifissione, Flare Star, Curaga

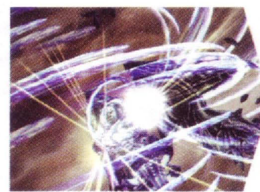
A volte questo boss potrà farvi impazzire, mentre in altri casi batterlo sarà una passeggiata. Lanciate subito Mighty Guard con Quina, attaccate con Gidan e Steiner e usate Ark con Daga. Questo turno di attacchi dovrebbe garantirvi i primi 25000 HP di danno. L'attacco Crocifissione di Trivia può causare 2000 HP, ma questo non è un grosso problema. Purtroppo, invece, il mostro è in grado di infliggere diversi tipi di stati niente affatto piacevoli, come pietrificazione, berserk, confusione e heat e non potrete fare niente per evitarli. Se vi colpisce, concentrate tutti gli sforzi nel curare il gruppo. Usate Life, White Wind, gli Elisir, insomma tutto ciò che avete, e poi continuate ad attaccare con Ark e gli attacchi standard. Se entrerete in Trance con Steiner o Gidan, potrete mettervi comodi e gustarvi la sequenza finale. Ricordatevi... dovete sopravvivere. La Vita stessa e la sua continuazione dipendono unicamente da voi!





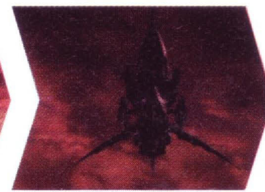


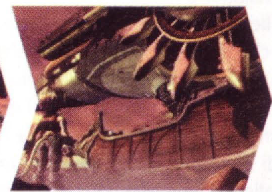
Il gran finale

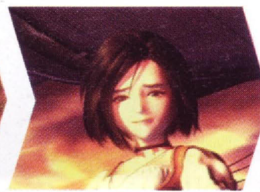


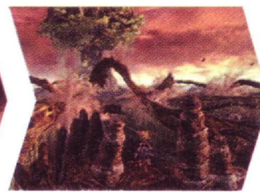

































Il gioco di carte Tetra Master

Lungo tutta l'avventura avrete modo di collezionare delle carte da gioco, che si possono trovare o vincere, ma non acquistare nei negozi. Le carte non vi daranno diritto ad alcuna ricompensa, ma potrete incrementare la vostra collezione. E qui entra in gioco la nostra fantastica guida! In questa sezione vi spiegheremo come battere i piu' agguerriti giocatori che incontrerete nei vostri viaggi.

Uno dei più vasti sotto-giochi di *Final Fantasy IX* è il gioco di carte noto come Tetra Master. La maggior parte della gente in tutto il mondo si diletta con questo divertente passatempo, ma c'è anche chi lo affronta molto seriamente. Per sfidare una persona e cominciare una partita a carte basta avvicinarsi al malcapitato e premere □. Apparirà una griglia con un numero di blocchi posti a caso. Ciascun giocatore sceglie cinque carte dal proprio mazzo. Ogni carta presenta quattro valori. Il numero più alto determina il valore d'attacco della carta, il più basso quello di difesa. Sulle carte ci sono anche delle frecce, che possono apparire ai lati o agli angoli, per un massimo di otto.

Esempio 1: Voi mettete la vostra carta a fianco di un'altra. La vostra carta ha una freccia che punta verso una faccia vuota (senza frecce) dell'altra carta. Visto che la vostra carta ha la freccia e l'altra no, quest'ultima diventerà del vostro colore, a indicare che l'avete vinta. Questo è l'attacco diretto.



Esempio 2: Voi mettete la vostra carta con una faccia vuota vicino a un'altra che ha una freccia che indica verso di voi. Non succede nulla. Le frecce che puntano verso facce vuote vincono solo quando la carta con sopra la freccia sta attaccando. In questo caso, l'attacco viene portato dalla carta con la faccia bianca e il risultato è un nulla di fatto.

Esempio 3: Due carte vicine, la prima che attacca, la seconda che difende, hanno frecce che si puntano contro. In questo caso ci si affida ai valori indicati sulle carte. Il valore d'attacco della prima carta si confronta con il valore difensivo della seconda carta. Generalmente, il numero più alto vince, ma esistono eccezioni a questa regola.

Esempio 4: Se battete una carta in battaglia, qualsiasi altra carta verso la quale l'avversario sta puntando viene battuta da voi come se si trattasse di una reazione a catena. Ciò significa che se quella carta sta puntando altre sette carte, le vincerete tutte quante.

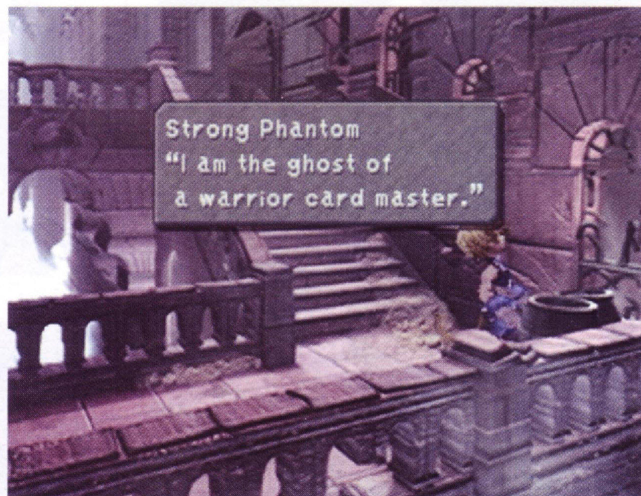
Esempio 5: Il vincitore del gioco è quello che alla fine ha sconfitto il maggior numero di carte, rendendole del proprio colore. Come



premio, potrà conservare una delle carte del suo avversario, da scegliere fra quelle sconfitte. Se riuscirete a battere tutte e cinque le carte avversarie, però, potrete tenervele tutte!

Qui di fianco abbiamo incluso la lista di tutte le carte collezionabili nel gioco. Ce ne sono 100 in tutto e per riuscire ad averle tutte dovrete sfidare ogni persona che incontrerete. Ricordatevi che solo certe persone hanno alcuni tipi di carte! Alcune di quelle più rare possono essere vinte solo partecipando alle sotto-missioni dei Chocobo. Buona fortuna!





Collezionale tutte!

Ecco la lista completa di tutte le carte di *Final Fantasy IX*. Date un'occhiata alla guida per scoprire i posti migliori dove trovarle.

Numero	Nome	Numero	Nome
1.	Goblin	51.	Abadon
2.	Fang	52.	Behemoth
3.	Skeleton	53.	Iron Man
4.	Flan	54.	Nova Dragon
5.	Zahgnol	55.	Ozma
6.	Lizard Man	56.	Hades
7.	Zombie	57.	Holy
8.	Bomb	58.	Meteor
9.	Ironite	59.	Flare
10.	Sahagin	60.	Shiva
11.	Yeti	61.	Ifrit
12.	Mimic	62.	Ramuh
13.	Wyerd	63.	Atomos
14.	Mandragora	64.	Odin
15.	Crawler	65.	Leviathan
16.	Sand Scorpion	66.	Bahamut
17.	Nymph	67.	Ark
18.	Sand Golem	68.	Fenrir
19.	Zuu	69.	Madeen
20.	Dragonfly	70.	Alexander
21.	Carrion Worm	71.	Excalibur II
22.	Cerberus	72.	Ultima Weapon
23.	Antlion	73.	Masamune
24.	Cactuar	74.	Elixir
25.	Gimme Cat	75.	Dark Matter
26.	Ragtimer	76.	Ribbon
27.	Hedgehog Pie	77.	Tiger Racket
28.	Ralvuimahgo	78.	Save the Queen
29.	Ochu	79.	Genji
30.	Troll	80.	Mythril Sword
31.	Blazer Beetle	81.	Blue Narciss
32.	Abominatiom	82.	Hilda Garde 3
33.	Zemzelett	83.	Invincible
34.	Stroper	84.	Cargoship
35.	Tantarian	85.	Hida Garde 1
36.	Grand Dragon	86.	Red Rose
37.	Feather Circle	87.	Theatre Ship
38.	Hecteyes	88.	Viltgance Card
39.	Ogre	89.	Chocobo
40.	Armstrong	90.	Fat Chocobo
41.	Ash	91.	Mog
42.	Wraith	92.	Frog
43.	Gargoyle	93.	Oglop
44.	Vepal	94.	Alexandria
45.	Grimlock	95.	Lindblum
46.	Tonberry	96.	Two Moons
47.	Veteran	97.	Gargant
48.	Garuda	98.	Namingway
49.	Malboro	99.	Boco
50.	Mover	100.	Airship











I nemici - seconda parte

Goblin mago



STATISTICHE
HP: 983 EXP: 912 AP: 1
ATTACCHI
Goblin Punch, Thundara, Vanish, Axe
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza, Pozione
Vinti: Megapozione • Dove si trova: Pianura Dona
Note: Solo gli attacchi magici lo colpiranno una volta che sarà sparito

Zemzelott



STATISTICHE
HP: 1571 EXP: 2092 AP: 2
ATTACCHI
Rainbow Wind, Aero, Psychokenesis
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Collirio
Dove si trova: Villaggio dei Maghi Neri/Foresta
Note: -

Sahagin



STATISTICHE
HP: 1375 EXP: 1368 AP: 2
ATTACCHI
Water, Shell Defence, Impale
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione
Vinti: Pozione
Dove si trova: Palude dei Qu
Note: -

Troll



STATISTICHE
HP: 1469 EXP: 2092 AP: 2
ATTACCHI
Blizzara, Counter, Solution (berserk), Spear
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Gemma Grezza • Vinti: Gemma Grezza • Dove si trova: Sentiero di Conde Petit, Pianura Lucille, Pianura Pualei
Note: Debolezza a Thundara/Ramuh

Gnoll



STATISTICHE
HP: 1375 EXP: 1368 AP: 1
ATTACCHI
Blizzara, Gnoll Attack, Vanish
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Megapozione
Vinti: Zaffiro
Dove si trova: Sentiero di Conde Petit
Note: -

Blazer Beetle



STATISTICHE
HP: 1469 EXP: 1548 AP: 1
ATTACCHI
Fira, Hit
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Megapozione
Vinti: Coda Fenix
Dove si trova: Pianura Lucille, Pianura Pualei, Triquai Plains, Continente Dimenticato
Note: -

Ochu



STATISTICHE
HP: 3568 EXP: 2092 AP: 2
ATTACCHI
Thorn Whip, Slow, Blizzara, Polline (cecità)
OGGETTI
Da rubare: Etere, Coda Fenix, Megapozione
Vinti: Coda Fenix
Dove si trova: Sentiero di Conde Petit
Note: -

Zombie



STATISTICHE
HP: 973 EXP: 1445 AP: 3
ATTACCHI
Strike, Melt
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Magic Tag
Vinti: Magic Tag, Ago Dorato
Dove si trova: Albero Iifa
Note: Usa Melt per infliggere grossi danni quando è prossimo alla morte

Stroper



STATISTICHE
HP: 1840 EXP: 2342 AP: 2
ATTACCHI
Sweep, Slap, Silence, Gradual Petrify
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Coda Fenix, Peridoto, Ago Dorato • Vinti: Peridoto, Coda Fenix
Dove si trova: Albero Iifa
Note: -

Myconid



STATISTICHE
HP: 1372 EXP: 1368 AP: 1
ATTACCHI
Blizzara, Saw
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Collirio
Vinti: Megapozione
Dove si trova: Albero Iifa
Note: -

Dracozombie



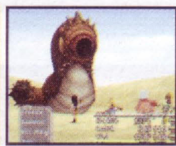
STATISTICHE
HP: 2179 EXP: 3230 AP: 3
ATTACCHI
Strike, Thundara, Zombie Breath (zombie)
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Magic Tag
Vinti: Etere
Dove si trova: Albero Iifa
Note: -

Mistodon



STATISTICHE
HP: 1473 EXP: 2550 AP: 3
ATTACCHI
Head Attack, Fira, Mist (sonno)
OGGETTI
Da rubare: Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Etere
Dove si trova: Albero Iifa, Alexandria
Note: -

Landworm



STATISTICHE
HP: 5296 EXP: 5140 AP: 3
ATTACCHI
Sandstorm, Maelstrom (confusione), Demi
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Gemma Grezza
Dove si trova: Deserto di Kiera
Note: Usate Sleep e Silence per renderlo inoffensivo

Ogre



STATISTICHE
HP: 3727 EXP: 5506 AP: 3
ATTACCHI
Knife, Trouble Knife (guai), Flame
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Antidisturbina
Vinti: Megapozione
Dove si trova: Palazzo di Kuja (reggia del deserto), Triquai Plains • Note: -

Vepal



STATISTICHE
HP: 4363 EXP: 6437 AP: 1
ATTACCHI
Freeze, Blizzaga
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Megapozione
Vinti: Megapozione
Dove si trova: Triquai Plains, Continente Dimenticato
Note: Lanciate Mini contro di loro per abbassare le loro difese

BESTIARIO

Antlion



STATISTICHE
HP: 4522 EXP: 332 AP: 1
ATTACCHI
Sandstorm, Fira, Counter Horn
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Antidisturbina
Vinti: Zaffiro
Dove si trova: Deserto di Kiera
Note: Sandstorm succhierà la vostra energia. Usate gli attacchi magici per non essere contrattaccati

Armstrong



STATISTICHE
HP: 4204 EXP: 7148 AP: 2
ATTACCHI
Thundara, Cannon
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Coda Fenix
Dove si trova: Palude dei Qu - Canyon labirintico
Note: -

Grimlock



STATISTICHE
EXP: 6610 AP: 2
ATTACCHI
Silence, Stop, Counter slap, The Drop, Stretch
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Gemma Grezza • Vinti: Topazio, Erba dell'Eco • Dove si trova: Palazzo di Kuja (reggia del deserto) • Note: La testa blu è debole agli attacchi fisici, quella rossa a quelli magici tipo Ramuh

Anenome



STATISTICHE
HP: 3700 EXP: 5080 AP: 3
ATTACCHI
Blizzara, Mucus (berserk), Water
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Gemma Grezza
Vinti: Megapozione
Dove si trova: Palude dei Qu (Continente Dimenticato)
Note: -

Adamantoise



STATISTICHE
HP: 5100 EXP: 5100 AP: 3
ATTACCHI
Heave, Earthshake
OGGETTI
Da rubare: Coda Fenix, Megapozione, Tenda
Vinti: Pozione, Megapozione
Dove si trova: Seaways Canyon, Zano Basin (terra incolta)
Note: Debolezza a Mini e Silence

Epitaph



STATISTICHE
HP: 4211 EXP: Varia AP: 2
ATTACCHI
Mirror, Petrify
OGGETTI
Da rubare: Ago Dorato, Coda Fenix
Vinti: Lapislazzuli, Megapozione, Opale, Peridoto, Coda Fenix • Dove si trova: Oeilvert
Note: Contrattacca sempre con Mirror. Uccidete Epitaph prima della sua immagine riflessa

Garuda



STATISTICHE
HP: 3521 EXP: 6933 AP: 2
ATTACCHI
Maelstrom (confusione), Firaga, Stop, Aerial Slash
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Gemma Grezza, Carta Gimme Cat
Dove si trova: Oeilvert, Esto Gaza, Altopiano Topos
Note: -

Drakan



STATISTICHE
HP: 3292 EXP: 5672 AP: 2
ATTACCHI
Freeze, Mind Blast (confusione), Bio, Mustard Bomb
OGGETTI
Da rubare: Coda Fenix, Pozione, Etere
Vinti: Coda Fenix, Zaffiro
Dove si trova: Palazzo di Kuja (reggia del deserto)
Note: Debolezza a Ramuh

Torama



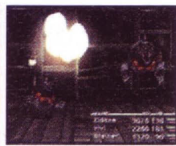
STATISTICHE
HP: 3292 EXP: 5674 AP: 2
ATTACCHI
Bio, Poison, Thundara
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Antidoto
Vinti: Ametista
Dove si trova: Palazzo di Kuja (reggia del deserto)
Note: Non usate alcuna forma d'attacco con i fulmini! Debolezza al fuoco

Worm Hydra



STATISTICHE
HP: 4846 EXP: 8008 AP: 3
ATTACCHI
Venom Breath, Aero Breath, Cold Breath, Lightning
OGGETTI
Da rubare: Antidoto, Megapozione
Vinti: -
Dove si trova: Gulgu, Isola di Sacrobless (foresta)
Note: -

Grenade



STATISTICHE
HP: 4685 EXP: 7458 AP: 1
ATTACCHI
Cannon, Firaga
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Gemma Grezza
Vinti: Peridoto
Dove si trova: Gulgu
Note: -

Red Vepal



STATISTICHE
HP: 4022 EXP: 6920 AP: 1
ATTACCHI
Larva Gun, Scorch, Body Ram, Mustard Bomb
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Megapozione
Vinti: Topazio
Dove si trova: Gulgu
Note: Una volta usato Scorch, passate a Shiva

Wraith



STATISTICHE
HP: 4686 EXP: 8480 AP: 1
ATTACCHI
Firaga, Devil's Candle (congelamento)
OGGETTI
Da rubare: Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Megapozione, Opale
Dove si trova: Gulgu
Note: -

Red Dragon



STATISTICHE
HP: 8000 EXP: 22376 AP: 2
ATTACCHI
Aerial Slash, Twister, Dive
OGGETTI
Da rubare: Elisir, Tenda, Etere
Vinti: Zaffiro, Etere
Dove si trova: Gulgu
Note: -

Grand Dragon



STATISTICHE
HP: 13206 EXP: 35208 AP: 3
ATTACCHI
Poison Claw (veleno), Venom Breath (veleno), Thundaga
OGGETTI
Da rubare: Rising Sun, Etere • Vinti: Coda Fenix, Etere, Grand • Dove si trova: Isola Palmnell, Isola Sacrobless
Note: Debole contro la Level 5 di Quina

Gigant Octopus



STATISTICHE
HP: 3584 EXP: 6096 AP: 3
ATTACCHI
Ink (cecità), Six Legs, Blizzaga
OGGETTI
Da rubare: Etere, Coda Fenix, Collirio
Vinti: -
Dove si trova: Isola Palmnell (spiaggia)
Note: -

Whale Zombie



STATISTICHE
HP: 3710 EXP: 6608 AP: 3
ATTACCHI
Fin, Death (condanna a morte), Ultra Sound Wave (mini), Venom Breath (veleno), Zombie Powder (zombie)
OGGETTI
Da rubare: Magic Tag, Antidoto
Vinti: - • Dove si trova: Isola Palmnell (spiaggia)
Note: -

Gimme Cat



STATISTICHE
HP: 4683 EXP: 1 AP: 3
ATTACCHI
Pazzia, Aera, Scratch, Screech (mutismo)
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Erba dell'Eco
Vinti: Coda Fenix
Dove si trova: Isola Palmnell
Note: Non fatevi ingannare, è un osso duro!

Clipper



STATISTICHE
HP: 294 EXP: 80 AP: 1
ATTACCHI
Attacchi: Crush, Water, Bubble
OGGETTI
Da rubare: Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Erba'dell'Eco, Gemma Grezza
Dove si trova: Zamo Basin
Note: -

Gargoyle



STATISTICHE
HP: 6977 EXP: 13200 AP: 1
ATTACCHI
Aerial Slash, Gradual Etrify, Break (pietrificazione), Charge
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Tenda, Megapozione
Vinti: - • Dove si trova: Castello di Ipsen
Note: Provate a uccidere Agares prima che si rialzi

Agares



STATISTICHE
HP: 8000 EXP: 16000 AP: 2
ATTACCHI
Thundara, Blizzaga, Firaga, Rise
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza, Ago Dorato, Tenda
Vinti: Ametista, Coda Fenix
Dove si trova: Castello di Ipsen
Note: Debolezza all'acqua e al Leviathan

Cerberus



STATISTICHE
HP: 6977 EXP: 15180 AP: 3
ATTACCHI
Strike, Firaga, Flame
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Gemma Grezza
Vinti: Opale
Dove si trova: Castello di Ipsen
Note: Debolezza a Soul Blade e all'acqua

Veteran



STATISTICHE
HP: 6972 EXP: 15180 AP: 3
ATTACCHI
Doom, Claw, Buster (stop)
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Etere, Megapozione
Vinti: Coda Fenix, Topazio
Dove si trova: Castello di Ipsen, Luogo dei Ricordi
Note: Debolezza a Soul Blade

Tonberry



STATISTICHE
HP: 8000 EXP: 13296 AP: 4
ATTACCHI
Everyone Grudge, Knife (morte)
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Megapozione
Vinti: Peridoto • Dove si trova: Castello di Ipsen
Note: Attaccate con i vostri attacchi magici più potenti finché potete

Amdusius



STATISTICHE
HP: 20000 EXP: 26400 AP: 3
ATTACCHI
Level 4 Holy, Bio, Horn
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Antidoto, Megapozione
Vinti: Etere
Dove si trova: Pandemonium
Note: -

Catoblepas



STATISTICHE
HP: 3727 EXP: 6608 AP: 2
ATTACCHI
Devil's Bell (pietrificazione), Thundara
OGGETTI
Da rubare: Etere, Piuma Fenix, Megapozione, Ago Dorato
Vinti: Ago Dorato • Dove si trova: Gusty Valley
Note: -

Ring Leader



STATISTICHE
HP: 9569 EXP: 18816 AP: 2
ATTACCHI
Bio, Osmose, Blind, Reflect, Virus, Powder
OGGETTI
Da rubare: Vaccino, Erba dell'Eco
Vinti: Ametista
Dove si trova: Tera
Note: -

Hecteyes



STATISTICHE
HP: 9567 EXP: 17096 AP: 3
ATTACCHI
Hypnotise, Absorb, Roulette
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Vaccino, Megapozione
Vinti: Vaccino, Coda Fenix
Dove si trova: Tera
Note: -

Abadon



STATISTICHE
HP: 20000 EXP: 26200 AP: 4
ATTACCHI
Blade, High Winds, Thundaga, Virus Fly
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione
Vinti: Etere, Vaccino
Dove si trova: Pandemonium
Note: Debolezza a Silence

Shell Dragon



STATISTICHE
HP: 20000 EXP: 26400 AP: 4
ATTACCHI
Charge, Earthquake, Snort (rimuove), Smash (danno critico)
OGGETTI
Da rubare: Elisir, Coda Fenix
Vinti: Elisir, Topazio, Gemma Grezza
Dove si trova: Pandemonium
Note: -

Marlboro



STATISTICHE
HP: 11687 EXP: 15000 AP: 3
ATTACCHI
Virus Tentacles
OGGETTI
Da rubare: Vaccino, Gemma Grezza
Vinti: Gemma Grezza
Dove si trova: Pandemonium
Note: Debolezza a Bad Breath

Mover



STATISTICHE
HP: 9999 EXP: 23900 AP: 3
ATTACCHI
Virus Combo, Firaga
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Vaccino, Opale
Vinti: Opale, Coda Fenix, Vaccino
Dove si trova: Terra, Pandemonium
Note: -

Chimera



STATISTICHE
HP: 21901 EXP: 42800 AP: 4
ATTACCHI
Firaga, Venom Breath, Virus Crunch
OGGETTI
Da rubare: Rimedio, Granata, Vaccino
Vinti: Coda Fenix
Dove si trova: Luogo dei Ricordi
Note: Debole contro Bad Breath

Ash



STATISTICHE
HP: 20000 EXP: 40300 AP: 4
ATTACCHI
Death, Stop, Doom, Snowstorm (congelamento)
OGGETTI
Da rubare: Megapozione
Vinti: Megapozione, Lapislazzuli
Dove si trova: Luogo dei Ricordi
Note: -

Iron Man



STATISTICHE
HP: 21217 EXP: 43000 AP: 4
ATTACCHI
Protect, Helm Divide, Fist
OGGETTI
Da rubare: Coda Fenix
Vinti: Zaffiro, Coda Fenix
Dove si trova: Luogo dei Ricordi
Note: Debolezza a Blind e Silence

Behemoth



STATISTICHE
HP: 24123 EXP: 53000 AP: 4
ATTACCHI
Heave, Strike, Meteor Counter
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix
Vinti: Coda Fenix
Dove si trova: Luogo dei Ricordi
Note: Debolezza a Bad Breath

Stilva



STATISTICHE
HP: 21906 EXP: 42800 AP: 4
ATTACCHI
Sting (veleno), Erupt
OGGETTI
Da rubare: Granata, Tenda
Vinti: Elisir, Wing Edge
Dove si trova: Luogo dei Ricordi
Note: -

Bandersnatch



STATISTICHE
HP: 899 EXP: 786 AP: 2
ATTACCHI
Thundara, Tongue (sonno), Rush
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Pozione
Vinti: Coda Fenix, Gemma Grezza
Dove si trova: Castello di Alexandria/Scale
Note: -

Mago Nero Tipo C



STATISTICHE
HP: 623 EXP: 373 AP: 2
ATTACCHI
Blizzaga, Thundara, Strike, Osmose
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Pozione
Vinti: Pozione • Dove si trova: Castello di Alexandria/Scale • Note: -

Seeker Bat



STATISTICHE
HP: 594 EXP: 450 AP: 2
ATTACCHI
Darkness (oscurità), Scratch, Absorb, Absorb More, Absorb Even More
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Collirio • Vinti: Erba dell'Eco, Megapozione • Dove si trova: Pinnacle Rocks, Fossil Roo • Note: Concentratevi sul nemico che ha iniziato l'attacco Absorb

Zahgnol



STATISTICHE
HP: 1189 EXP: 1260 AP: 3
ATTACCHI
Heave, Electrocute, Thundara
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Gemma Grezza
Vinti: Collirio • Dove si trova: Pinnacle Rocks, Pianura Dona • Note: A meno che non lo uccidiate direttamente, contrattaccherà agli attacchi fisici con Thundara

Feather Circle



STATISTICHE
HP: 619 EXP: 840 AP: 1
ATTACCHI
Blizzara, Tail, Trouble Tail, Demi
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Antidisturbina, Gemma Grezza • Vinti: Pozione • Dove si trova: Fossil Roo • Note: Uccideteli rapidamente prima che possano usare Demi

Abomination



STATISTICHE
HP: 879 EXP: 912 AP: 1
ATTACCHI
Silent Slap (mutismo), Sleep, Fira
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Antidisturbina, Coda Fenix
Dove si trova: Fossil Roo
Note: -

Griffin



STATISTICHE
HP: 1470 EXP: 1856 AP: 2
ATTACCHI
Aera, Tail, White Wind
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza
Vinti: Peridoto, Megapozione
Dove si trova: Fossil Roo/Nido, Pianura Dona, Triquai Plains
Note: -

Cactuar



STATISTICHE
HP: 1939 EXP: 4208 AP: 2
ATTACCHI
Confuse, Head Attack, 1.000 Aghi
OGGETTI
Da rubare: Etere, Tenda, Coda Fenix • Vinti: Megapozione • Dove si trova: Pianura Dona, Seaways Canyon • Note: Userà l'attacco 1.000 Aghi solo se lo attaccate mentre si sta nascondendo

THE END

